http://cineultramundo.blogspot.com

EL WENDIGO

Numero
107
108

NÚMERO DOBLE ESPECIAL

La Historieta Asturiana II
La historia continúa F.R. Arbestú

Fascículo IX + Separata
con los fascículos X, XI, XII

FRANK CHO: Charla

300, otra vez

SUPERMAN: héroe del pueblo

SIMONSON: hacedor de mitologías

STACK, SHELTON Y BAGGE: charla

SALÓN 2006: EMOTIVIDAD 100%

Publicada en
1974
2007
primavera

¡VISITA NUESTRA WEB!
www.elwendigo.net

editorial

HISTORIETA ASTURIANA

Esta revista, vuestra revista, se mantiene en pie gracias a la FUERZA que le proporcionan tres sucesos que se producen en Asturias, que generan el oxígeno necesario para su subsistencia:

-El Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias

-La Historia de la Historieta Asturiana

-El orgullo que nos produce el que estos dos acontecimientos culturales sigan vivos después de más de treinta años,¿hay quien de más?. Pese a tantos acontecimientos adversos y en contra de tantos que aunque presumen de ateos, llevan decenios rezando a la Santina u otras vírgenes para que desaparezcamos del panorama cultural de Asturias y de España, al ser incapaces de hacerlo ellos, a pesar de toda la artillería pesada política y mediática de que disponen.

Este número, aunque tardío, debería haber estado en imprenta en Abril y lo va a estar en Junio, es de nuevo motivo de orgullo al rescatar para la Historia de la Historieta Asturiana a dos grandes de la cultura universal procedentes de nuestra tierra: el oscarizado, el más en España aunque se hayan olvidado de él de forma lamentable los Premio Príncipe de Asturias, Gil Parrondo y el no menos interesante diseñador y publicista, además de Historietista, Luis Vigil.

También este ejemplar saca a la luz cómo el asturiano Xuasus se permite el lujo de colaborar estrechamente con Ridley Scott (The Kingdom of Heaven- La Puerta del Cielo), en la serie de Harry Potter y además formar parte del equipo que diseñó mediante ordenadores algunos de sus decorados, entre otros, y de paso conseguir dos Emmis, uno de ellos por la serie de televisión Roma.

También se presenta la primicia de incorporar a esta Historia dos nuevos valores del cómic y el cartoon regional, que ya despuntan por estos predios y que uno de ellos en su primera salida al extranjero y al mundo de la publicación de Historietas, en su primer álbum ha conseguido un primer premio en un Salón del Cómic francés. Estamos hablando de los Historietistas Ocasionales Alfonso Zapico y Mortimer ó Suso.

Sólo por ellos estamos aquí. Que lo disfrutéis tanto como nosotros lo hacemos al publicarlo.

Hasta la próxima entrega

EL WENDIGO

sumario

04	THE ULTIMATES 2. Sí, pero no. *F. Rodríguez Arbesú*
06	SUPERMAN. Un héroe del pueblo *R. Fermín Pérez*
09	¡QUÉ PENA! Por fin un trabajo de García López *F. Rodríguez Arbesú*
10	UN AUTOR CASI OLVIDADO: Frank Hampson *F. Flórez*
13	PLANCHAS, VIÑETAS Y BOCADILLOS. 10 *F. Flórez*
14	SIMONSON: hacedor de mitologías modernas *F. Rodríguez Arbesú*
17	EL LEGADO DE ALPHONSE MUCHA *F. Flórez*
20	STACK, SHELTON Y BAGGE Mesa redonda
23	HEMOS LEÍDO *Comentarios y noticias*
27	DOS DEL OESTE Y UNA DE ROMANOS *F. Flórez*
31	¿HISTÓRICAMENTE CORRECTO? 300, otra vez *Rodríguez Arbesú y J. Mª Flores*
34	GALERÍA RAFAEL MÉNDEZ
36	2006. EL SALÓN DE LA EMOTIVIDAD *F. Rodríguez Arbesú*
42	DE MONOS Y GRANDES TETAS Charla con Frank Cho
44	VA DE RETRO: una lanza por la editorial Zinco *F. Rodríguez Arbesú*
47	PREMIOS HAXTUR 2006

NÚMERO DOBLE ESPECIAL 107-108 [Incluye 1 fascículo + una separata con 3 fascículos más]

1 FASCÍCULO	La Historieta Asturiana II	1 SEPARATA	La Historieta Asturiana II
#IX	Fascículo IX (161-180) *Faustino Rodríguez Arbesú*	#X, XI, XII	Fascículo VI (181-200) Fascículo VII (201-220) Fascículo VIII (221-240) *Faustino Rodríguez Arbesú*

EL WENDIGO: G.A.I.R.N.I. Nº 107-108 (PRIMAVERA 2007)

DIRECTOR: Faustino Rodríguez Arbesú REDACTORES: Ramón Fermín Pérez y Florentino Flórez JEFA DE PRENSA Y RELACIONES PUBLICAS: Sofía Carlota Rodríguez COMUNICACION: Eulalia Eguren y Carlos Sánchez Muslera DISEÑO: Flórez & Barceló IMPRIME: Asturgraf DEPOSITO LEGAL: M 3362-1977 ISSN 1575-9482

DISEÑO PORTADA: Flórez&Barceló © ILUSTRACION PORTADA: LUIS VIGIL

Las ilustraciones son copyright de sus respectivos autores o propietarios y han sido utilizadas con fines informativos.

PARA MAS INFORMACION: www.elwendigo.net SE ADMITEN COLABORACIONES

Con subvención del Ilustre Ayuntamiento de Gijón

http://cineultramundo.blogspot.com

Faustino Rodríguez Arbesú

El Wendigo nº 107-108. Primavera 2007

The Ultimates 2
Sí pero no

Recientemente he estado leyendo los cuatro números que hasta ahora han sido publicados de la segunda parte de esta serie y su cuarta entrega me ha confirmado algunas dudas que, en cierto modo, ya aparecieron con la lectura de la primera parte y que, en esta ocasión, se han despejado al leerlo.

La lectura del citado número me ha llevado a tratar de ver en qué se encuentra la gran diferencia de calidad entre él (a su favor, por supuesto) y el resto de los publicados, cuando aparentemente no existen claras diferencias. Veamos:

Los números uno, dos y tres están firmados por Millar, Hitch y Neary. El cuarto es un especial anual del mismo equipo, que tiene como invitado en los dibujos a Steve Dillon, en lugar de Hitch. No existe otra diferencia que no sea la de que el especial es una historia que empieza y termina en un solo ejemplar y los otro son una serie de continuará.

¿Puede esta alteración en la concepción del guión influir de tal forma en la calidad de un producto?. Creo que no, un buen guionista lo es tanto para una historia corta como para una larga, puede estar más a favor de un formato pero, si es bueno, lo será en ambos.

La serie regular, a pesar de contar con unos deslumbrantes dibujos, a los que incluso se puede calificar de buenos dentro de una línea clásica, no termina de tener un gran atractivo visual. En conjunto la imagen resultante contiene cierto grado de saturación sensorial, que termina por hacer pesado el seguimiento de la historia, lo que dificulta el alcance regular de la obra. Existe un cierto grado de rechazo visual. La serie se me atragantó y terminé por aparcarla e ir leyéndola a trozos.

Por el contrario, el número especial se sigue con interés de principio a fin. Su seguimiento se efectúa sin ningún tipo de rechazo intelectual. Posee el atractivo suficiente como para no soltar el tebeo hasta darlo por finalizado.

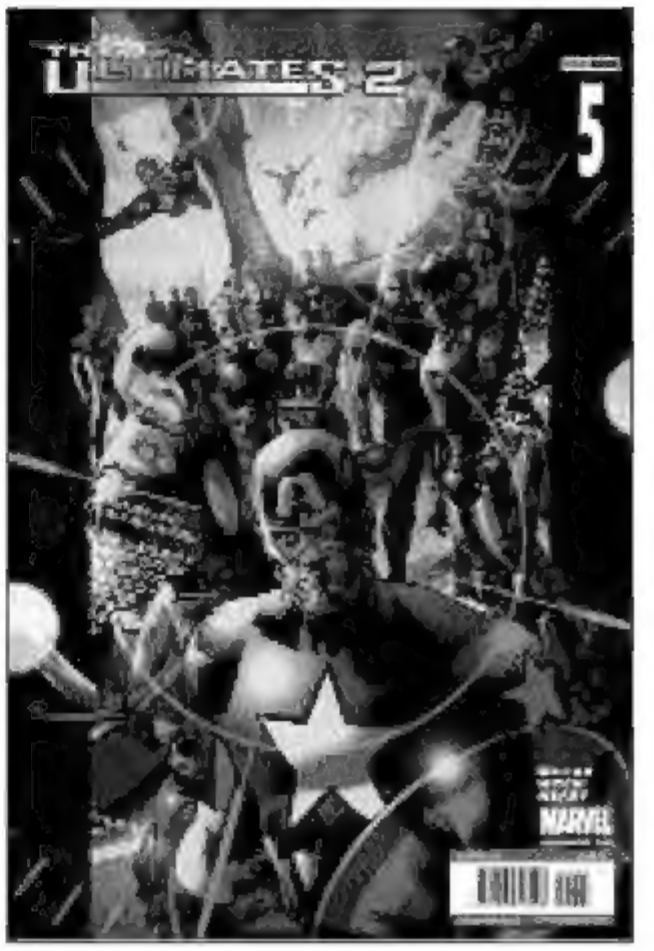
Steve Dillón no es un dibujante muy billante a nivel de línea, de formas, perspectivas y encuadres muy góticos o impactantes. Tampoco es que la historia lo requiera, pero aún así él nunca sería un Brian Bolland, por poner un ejemplo. Sin embargo es un buen dibujante con una característica que no muchos dibujantes poseen. Es un narrador excepcional, de lo mejor que hay hoy en día en el cómic mundial.

Hubo hace tiempo un autor que se llamaba R.Wilson McCoy (1902-1961), que dibujó durante muchos años *El Hombre Enmascarado*. Siendo un dibujante de línea bastante poco atrayente, era sin embargo un narrador tan excepcional que hacía que se olvidaran sus notables deficiencias. Salvando las distancias, Steve Dillon es mucho mejor dibujante en cuanto a línea, en lo de narrador posee las bondades que hicieron famoso a McCoy. Y esto se nota cuando pilla un buen guión, que es el caso.

¿Significa esto que un dibujo aparentemente mejor es superado por otro, aparentemente peor pero con superior narrativa? Sí, rotundamente sí.

La influencia de Steve Dillon en el trabajo es tal, que pienso que se nota positivamente hasta en el color. En anteriores números de la serie es francamente deprimente, confuso, colores verdes, azules, sin un respiro para la imagen. Es una de las principales causas de invalidez, sino la principal, que propician el rechazo de esas imágenes. Con Dillon no ocurre lo mismo. Los colores se han vuelto más variados, menos monótonos, menos aburridos, agobiantes y confusos. Ha cambiado el colorista (de Laura Martin a Paul Mounts) y se nota. ¿Se lo ha pedido expresamente el dibujante? ¿Ha sido la línea del guión?

Para ninguna de estas preguntas tengo respuestas. Pero las diferencias están ahí y son evidentes.



Ramón F. Pérez

Superman
Un héroe del pueblo

Encima, la primera aparición de Superman. Debajo, el primer número de su propia colección

Inferior, portada de Boring

Superman es seguramente la criatura de ficción mas conocida del siglo xx, algunos como Charlot o Mickey Mouse quizás fueron mas populares en su momento, pero ninguno tuvo su capacidad de permanencia en el tiempo y su facilidad para saltar a otros medios. El resultado es que hoy todo el mundo, incluidos talibanes y gente afín, "sabe" quien es Superman y, como siempre ocurre en estos casos, existen casi tantos supermanes como opiniones expresadas.
De todas formas la idea dominante consiste en ver a Superman como la imagen del american way of life. Superman es el héroe americano por excelencia, encarnación de una América bucólica y sin aristas, guardiana benévola del mundo.

Sin duda ésta fue la imagen del héroe en los años 50, 60 y buena parte de los 70, pero no desde luego del actual y en modo alguno del de los orígenes, aquel que fue definido por un crítico contemporáneo -muy acertadamente, a mi juicio- como "un cruzado social, un perro guardián de la era de la Depresión". Efectivamente, el Superman original fue el perro guardián de los débiles, los humildes y los indefensos y némesis de quienes trataban de aprovecharse de ellos.

Leídas hoy estas aventuras iniciales de Superman llaman la atención por dos cosas sobre todo, una es su acendrado sentido social, está claro que Siegel y Shuster provenían del fondo del caldero y no renegaban de sus orígenes, la otra es el minimalismo de los planteamientos. Si este Superman se enfrenta al fraude en los medicamentos no precisa plantarle cara a una mega corporación que vende en África pastillas juanolas como si fuesen la panacea contra el sida, le basta con romperle los piños al farmacéutico de la esquina que endilga aspirinas caducadas a los jubilados del barrio. Siegel y Shuster hablan de lo que conocen y no del sexo de los ángeles.

En estas primeras historias Superman se enfrenta a toda una caterva de mangantes de quinta categoría, pero que debían de ser ellos, y no los supercriminales o los genios del mal, quienes en realidad hacían aun más difícil la vida de la pobre gente. Quizás ésta sea una de las razones del fulminante éxito del personaje, sus andanzas reflejaban un mundo y unos problemas que el lector reconocía como propios.

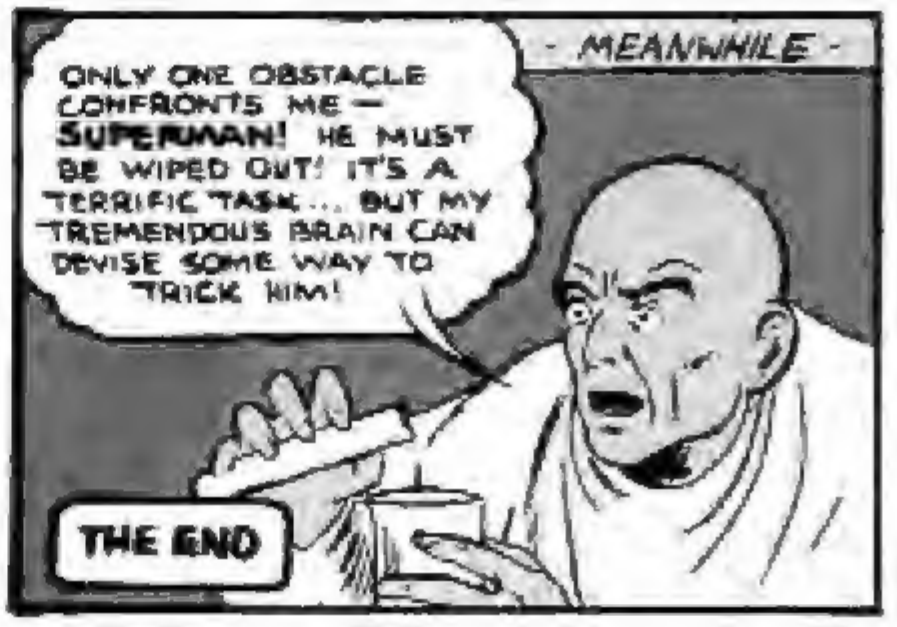
Pasemos lista a los elementos a quienes Superman va a dar "pal pelo" en estos primeros años: directores de orfelinatos que matan de hambre a los niños que deben de cuidar, agentes de seguros que hacen pólizas falsas a los ancianos, vívales que venden tratamientos milagrosos contra mil y un males, maltratadores de mujeres, empresarios sin escrúpulos y demás alimañas de similar calaña.

También hay "superpillos", claro está. Empieza a dar la lata Lex Luthor, que por aquel entonces luce una frondosa mata de pelo rojo, aunque en estos años la estrella de la función es un calvo llamado el ultrahumanita que se convertirá en el primer villano travestí de la historia, al "ocupar" el cuerpo de una atractiva starlette de Hollywood. Tampoco sería justo olvidar, aunque sólo sea por patriotismo, a Carlos el "super científico" español.

THE INFANT WAS TURNED OVER TO AN ORPHAN ASYLUM, WHERE IT ASTOUNDED THE ATTENDANTS WITH ITS FEATS OF STRENGTH.
THE LOVE AND GUIDANCE OF HIS KINDLY FOSTER-PARENTS WAS TO BECOME AN IMPORTANT FACTOR IN THE SHAPING OF THE BOY'S FUTURE.
NOW LISTEN TO ME, CLARK! THIS GREAT STRENGTH OF YOURS —YOU'VE GOT TO HIDE IT FROM PEOPLE OR THEY'LL BE SCARED OF YOU!
BUT WHEN THE PROPER TIME COMES, YOU MUST USE IT TO ASSIST HUMANITY.

QUIBBLING ASIDE--YOU AGREED TO MATCH ME AT ANY FEAT. WELL, IMPETUOUS ONE, ARE YOU PREPARED TO RACE MY SKY-VESSELS AROUND THE WORLD?
LET'S GO!

Encima, un peculiar y peludo Lex Luthor
Debajo, el Ultra-Humanita


- MEANWHILE -
ONLY ONE OBSTACLE CONFRONTS ME — SUPERMAN! HE MUST BE WIPED OUT! IT'S A TERRIFIC TASK... BUT MY TREMENDOUS BRAIN CAN DEVISE SOME WAY TO TRICK HIM!
THE END

De todas formas el interés de estas historias deja mucho que desear, aunque sólo sea porque en la época existían comics fantásticos -Flash Gordon, Brick Bradford, etc., etc.- infinitamente superiores. Mucho más atractivas, por raras, por bizarras, hasta por torpes, resultan hoy día las historias "sociales" del personaje.

Algunas son realmente sorprendentes, por ejemplo aquella en la que Superman se enfrenta al "problema de la circulación". Ignoro qué podría pensar un americano del tema, pero para el lector español de aquellos años esto sí que resultaba fantástico y no las andanzas del ultra-humanita. Que un calvo se cambie de sexo resulta raro, pero que los automóviles proliferen hasta el punto de no tener sitio donde aparcar excede lo que el sentido común puede concebir.

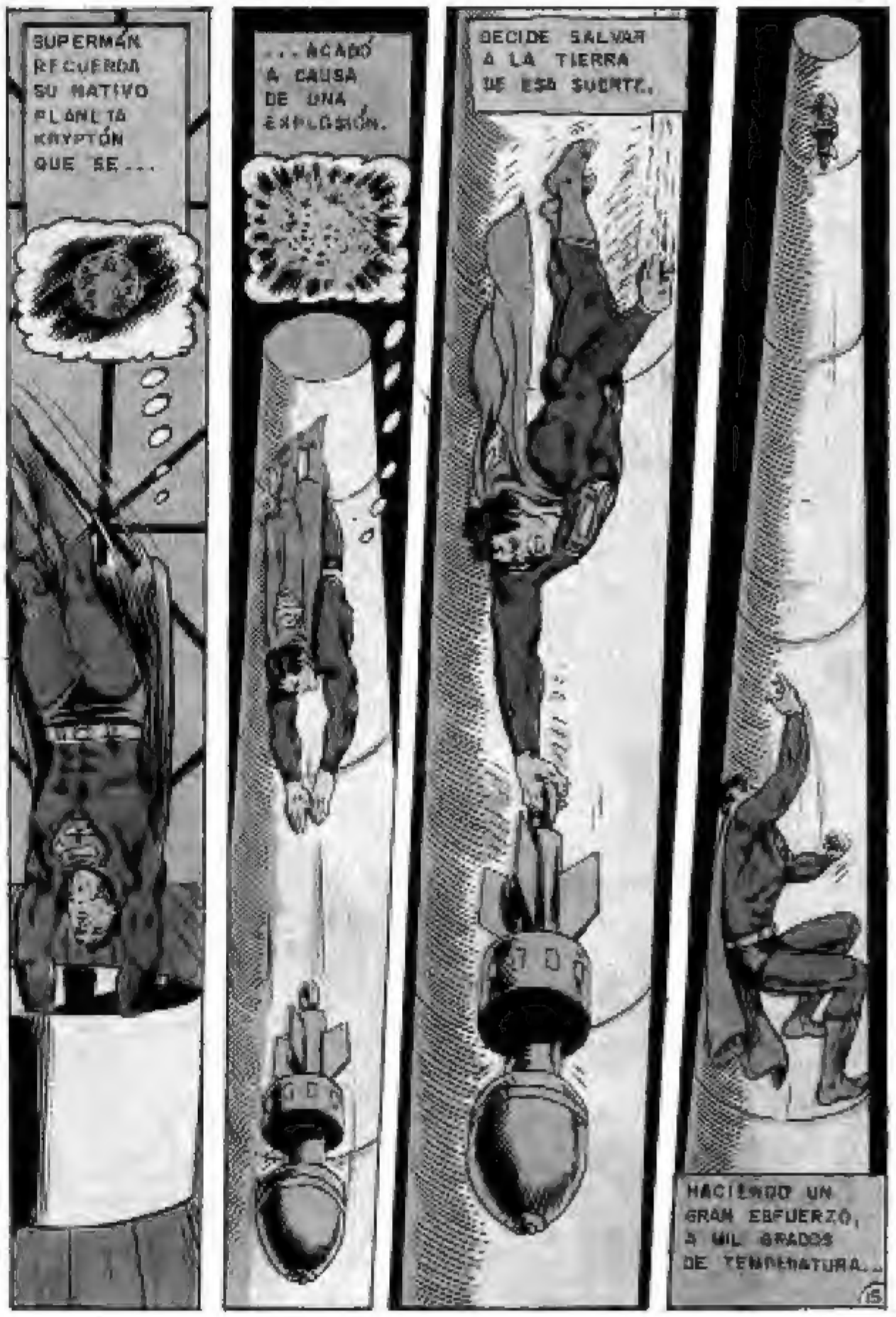
Otras, a pesar de su torpeza, dejan un regusto amargo y parecen rodeadas de un halo de poesía. Por ejemplo aquella de corte Dickensiano en la que Superman desarticula una banda juvenil que roba para un siniestro vejete quien trata de darles pasaporte cuando estos piden "aumento de sueldo". Superman, en lugar de llevarles al trullo, les da un paseo volando sobre la ciudad y ellos acaban confesándole que de mayores querrían ser como él y no carne de presidio. La secuencia, a pesar de su innegable torpeza gráfica y narrativa, parece rodeada de una extraña aura de melancolía, acentuada por las amargas reflexiones finales del héroe. Ellos son buenos chavales, sí... pero en el barrio en que viven lo normal es que acaben en la trena o tirados con dos agujeros en cualquier cuneta.

Claro que Superman es mucho Superman y decide arreglar las cosas a su manera. ¿Que el culpable es el barrio?, pues Superman lo arrasa hasta los cimientos, tras enfrentarse cual Godzilla con ejército y policía, para que el ayuntamiento se vea obligado a reconstruirlo en condiciones y ofrezca pisos de bajo alquiler a sus moradores. Como se ve a Siegel y Shuster no les faltaban buenas intenciones, aunque quizás pecasen un poco de ingenuos. Hay que aclarar que estos planteamientos "colosalistas" no son habituales en la serie, muy alejada de lo que el común de los mortales consideraríamos una superproducción.

Este minimalismo se mantendrá como rasgo distintivo del personaje durante mucho tiempo, incluso cuando acceda a soportes más "refinados" como pueden ser las tiras de prensa. Hay una historia publicada en los diarios en plena guerra mundial en la que el ejercito "bautiza" con el nombre de Superman una nueva arma. Dados los hipotéticos poderes del héroe supongo que todos pensaríamos en un portaaviones o, como poco, un superbombardero, sin embargo el artilugio es un humilde camión, un camión muy grande, pero camión al fin y al cabo.

Cuando en los 70 tuvo lugar bajo la batuta de Carmine Infantino el primer intento de poner al día la esclerotizada D.C. Comics, la opción elegida por Denny O'Neil fue la de recuperar el aspecto social del héroe, algo común a muchos personajes D.C. de la época. A muchos nos pareció algo condenado al fracaso por ser completamente ajeno al personaje y, aunque efectivamente fracasó, lo que O'Neil estaba haciendo -aunque muy pocos fuesen conscientes de ello- era aquello que después se pondría tan de moda: la vuelta a los orígenes.

Resumiendo, la recuperación de estas viejas historias puede ser una buena ocasión para que quienes creen saberlo todo sobre el comic descubran algo nuevo e inesperado. No solo que Superman fue, en sus orígenes, un autentico "héroe del pueblo" sino, fundamentalmente, que esa flor -que efectivamen-


SUPERMAN RECUERDA SU NATIVO PLANETA KRYPTÓN QUE SE...
...ACABÓ A CAUSA DE UNA EXPLOSIÓN.
DECIDE SALVAR A LA TIERRA DE ESA SUERTE.
HACIENDO UN GRAN ESFUERZO, A MIL GRADOS DE TEMPERATURA...
15

Derecha, una bonita plancha de Curt Swan

te es rara- llamada para entendernos "comic de autor" es capaz de florecer en los lugares más insospechados. Porque eso fue sobre todo el Superman de los primeros tiempos, el vehículo a través del cual dos jóvenes provenientes de la América más humilde nos mostraron su personal visión del mundo. No siempre sería así, pero en una época lo fue.

Notas

Estas historias no fueron reeditadas de forma sistemática, ni tan siquiera en América, hasta fechas muy recientes. Hoy día pueden encontrarse en la excelente -y carísima- colección Archivos D.C, dedicada a la recuperación de las viejas glorias de la casa. En España fueron editadas por Norma, el primer tomo, y el segundo por Planeta, que parece haberse tomado la empresa con interés. Son álbumes caros pero bien editados y muy atractivos para quienes estamos interesados en el comic-boock y su historia. Por el contrario no creo que tengan mayor interés para el común de los mortales.

En concreto estos de Superman constituyen una auténtica sorpresa para el aficionado, pues nos dan una visión muy alejada de la comúnmente aceptada del personaje, que es la del Superman de los años 50 y 60, el de Curt Swan y Wayne Boring.

En Estados Unidos existe también una excelente edición de los primeros años de Superman en la prensa, tanto tiras diarias como dominicales. En ambos casos, el material de prensa y los "archivos" de los que existen ya numerosos tomos, se trata de material que el aficionado puede obtener sin ningún problema -salvo el económico, claro está- a través de cualquier librería especializada o, si está ducho en la materia, de Internet.

Como nota curiosa decir que estas historias fueron editadas en España casi en las mismas fechas en que vieron la luz en Estados Unidos. La editorial Hispano Americana las dio a conocer al lector español en blanco y negro y en el formato apaisado típico de la época. Lo más original era sin duda el título: *Ciclón el Superhombre*. No obstante el Superman "clásico", el de toda la vida, es, para los lectores españoles, aquel que editó Novaro en los años 60.

Faustino Rodríguez Arbesú

¡Qué pena!

Por fin un trabajo de García López

Y de verdad que lo es, que un excepcional trabajo de Jose Luis García López haya sido puesto al servicio de un guión tan mediocre como el escrito por el también dibujante Phil Jiménez. El Regreso de Donna Troy es una serie limitada de DC Special, tan especial que lo dibuja uno de los más grandes artistas que ha dado España en las últimas décadas, el siempre cumplidor y en ocasiones genial dibujante José Luis García López.

Este gallego de nacimiento y argentino-norteamericano de adopción. ha dibujado estos cómic-book con su maestría habitual en las grandes ocasiones, desplegando todo su saber a la hora del magistral desarrollo de las anatomías, la paginación, composición, movimientos, las posturas imposibles que él controla con un saber casi único en el cómic book, sólo compartido por los grandes maestros de estilo realista como John Buscema, Kubert o Neal Adams, por citar a los más destacados. Qué decir de sus bellas mujeres o de esas páginas de lucha corporal entre dos de los protagonistas, es el caso de la doble página del combate entre Donna y su hermano Athysn, que es de escuela de dibujo y narrativa, tanto por las composiciones como por los movimientos y la sensación de los mismos que los acompañan. Algo muy similar se puede escribir de la doble página del inicio del gran combate. O sobre las seis páginas de la lucha sostenida entre Donna y su fan Wonder Girl. Y esos rostros gesticulantes que muestran las pasiones de los personajes con extremada claridad.

Phil Jiménez ha cometido algunos de los más grandes errores que puede cometer un guionista: hacer un guión-saga para enteradillos. Como guionista ha olvidado las dos principales reglas del buen narrador: el crear una historia para la mayor cantidad de lectores posibles y que cuente una historia que pueda ser comprendida en sí misma. Para hacer un guión de las características que presenta *Donna Troy*, que conlleva elevadas dosis de historias anteriores, hay que mirarse en el espejo de Jim Starlin. Él es el mejor guionista de lo cósmico, de contar una historia sobre una extensa saga en unas pocas páginas y que un lector ajeno a relatos anteriores se compenetre con ella Es el mejor narrador que ha tenido el cómic-book de este tipo de historias. Estoy pensando en *Dreadstar,* por poner un ejemplo.

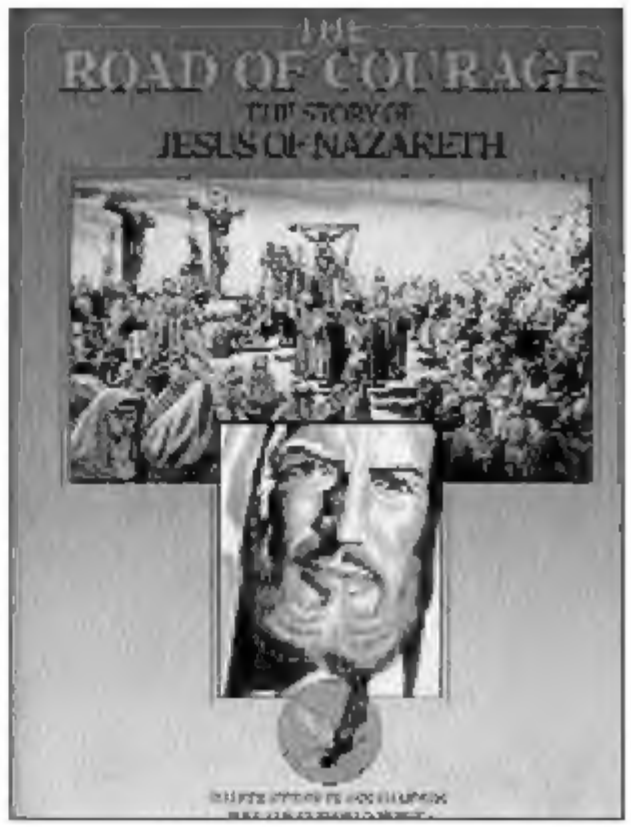
Phil no sólo no lo ha hecho, no se ha inspirado en el trabajo de Starlin, sino que, además de los defectos apuntados, reúne también el de sobrecargar la narración de personajes, de seres que pululan por las viñetas de forma desmesurada, entorpeciendo notoriamente el dibujo de García López, al limitarle los centros de atención de las composiciones, teniendo que hacer éste un gran esfuerzo para que las composiciones resulten atractivas.

Todo ello contribuye a que se necesite un gran esfuerzo para poder soportar la pesadez del guión. No entras en él hasta mediada la historia y gracias sin duda al excelente trabajo de José Luis.

Un trabajo bello y eficaz el de García López, puesto al servicio de un guión para fans recalcitrantes. ¡Una pena!

Florentino Flórez

Un autor casi olvidado
Frank Hampson (1918-1985)



La pasada Semana Santa me encontraba por casualidad con el libro de Hampson y Morris, The road of courage, una historia de Jesús que se publicó en la revista británica Eagle, en 1961. Naturalmente, se trataba de un tomo recopilatorio en inglés ya que, si no me equivoco, la obra de Hampson apenas ha sido traducida al español. Me he tomado ese encuentro como una señal, pues hace años que su trabajo atrae mi atención. Me pregunto cuándo algún editor se atreverá a publicar las aventuras de Dan Dare, su personaje más conocido, aunque la empresa no carece de peligros.

Eagle

Lo primero que se aprecia, al comparar las diferentes reediciones de esa serie, es que, si no se hace bien, los resultados son desastrosos. Es lo que pasa en la versión de Titan Books, frente a la de Hawk Books, con un formato más grande y un color maravilloso. Curiosamente, por otra de esas extrañas casualidades, comprobamos que los libros de Hawk se imprimieron en España. Tan cerca y, sin embargo, tan lejos.

No se puede hablar de Frank Hampson sin contar la historia de *Eagle*, la mítica revista inglesa. Fue creada por el Reverendo Marcus Morris, por entonces vicario de la iglesia de St James, en Southport, Lancashire, como un antídoto frente a lo que consideraba negativa influencia de los comics americanos durante la posguerra.

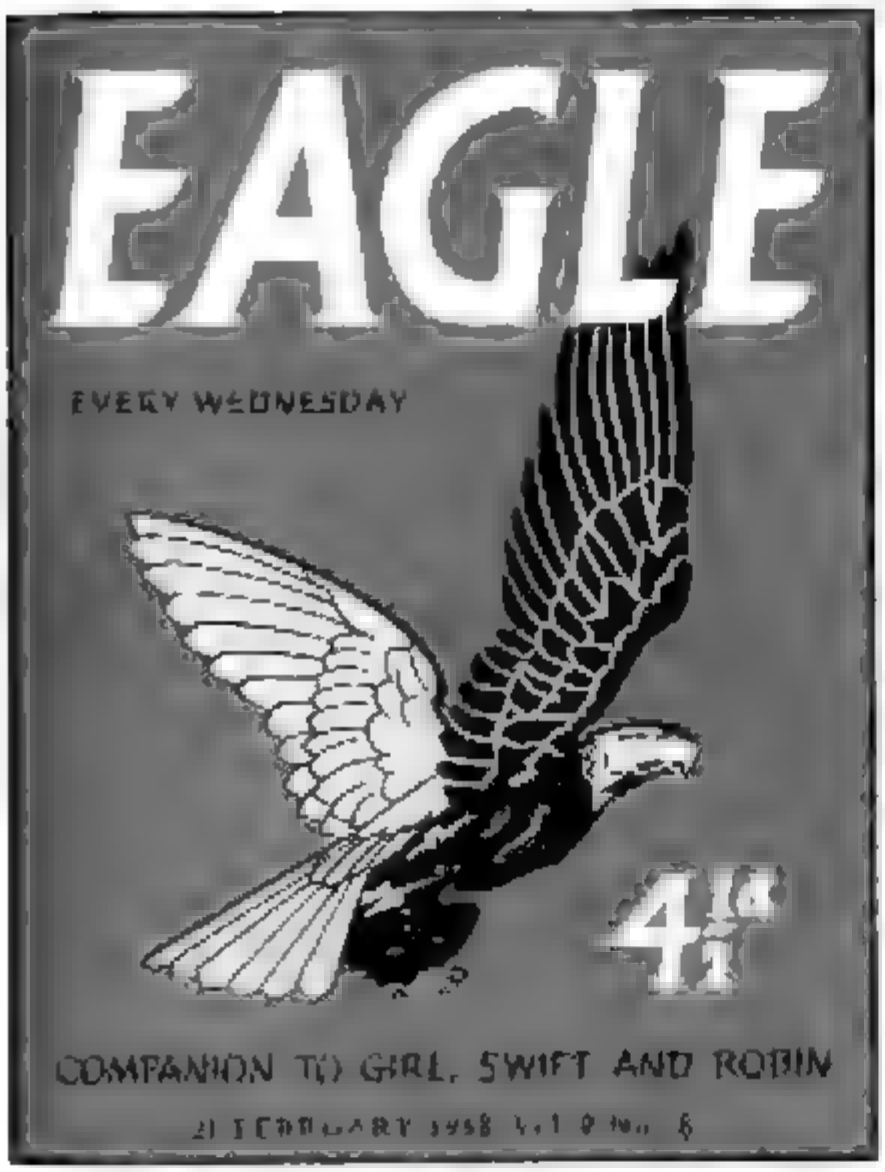
Era un producto de alta calidad, que implicaba el trabajo de diferentes grupos de artistas como Hampson o Bellamy y diseñado por Ruari McLean, conocido por todos los interesados en Diseño Gráfico por sus contribuciones en el campo de la tipografía. El *Eagle* se convirtió en la revista más popular de la historia del comic inglés, llegando a vender más de 2 millones de ejemplares a la semana.

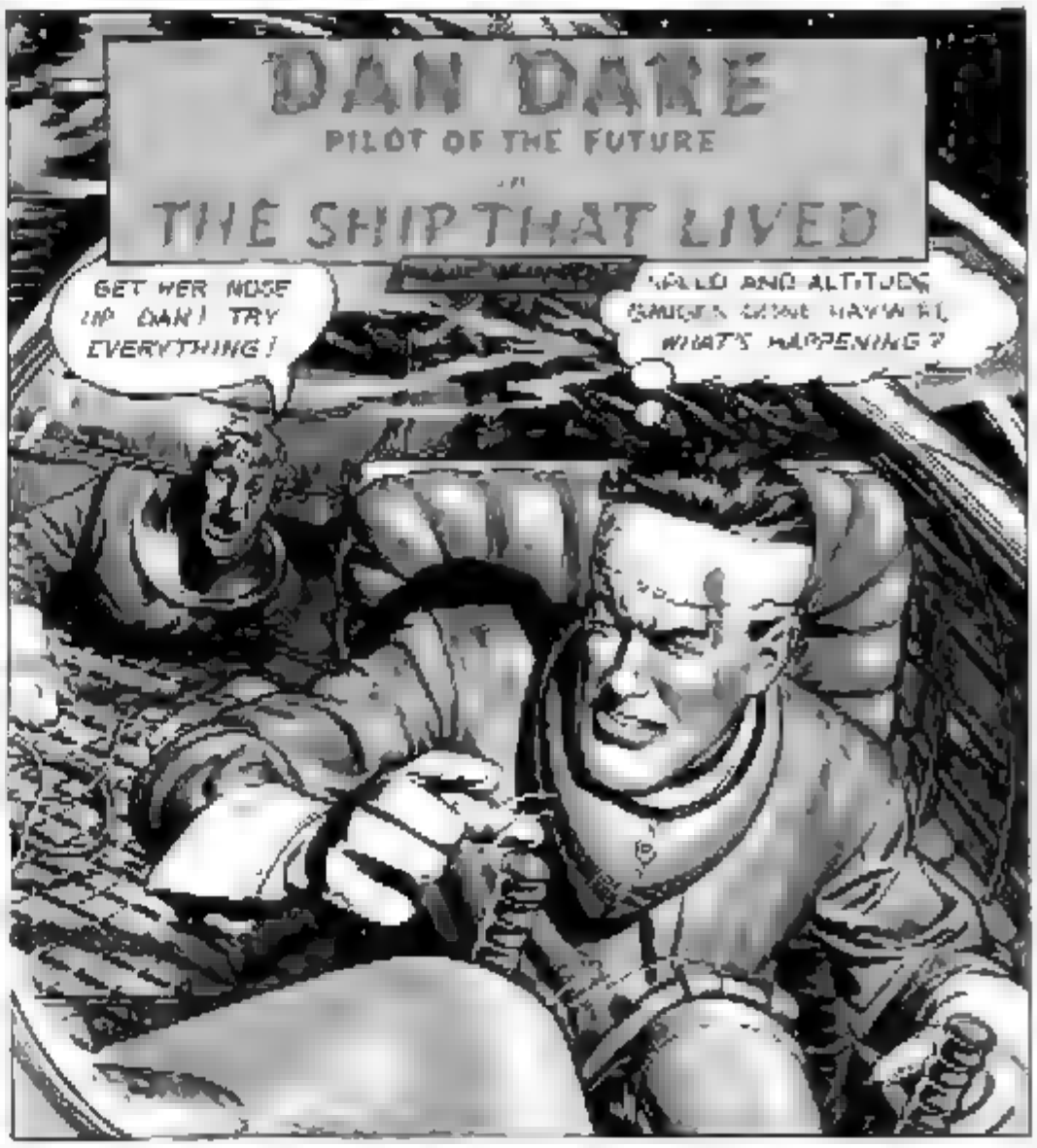
La primera etapa de la revista va del 14 de abril de 1950 al 26 de abril de 1969. Publicada originalmente por Hulton Press, pasó en 1960 a pertenecer a Odhams, absorbido después por el Daily Mirror Group (ahora IPC), que se hizo cargo del *Eagle* hasta 1969.

La revista incluía interesantes ilustraciones con despieces y transparencias de diversas máquinas, textos literarios, pequeños artículos, etc. La última página se empleaba habitualmente para contar la biografía de algún personaje histórico, como Winston Churchill, el rey David, el General Gordon o Lord Montgomery, todas ellas dibujadas por Frank Bellamy. Y *The Road of Courage* (la vida de Jesus), dibujada por Frank Hampson y escrita por el fundador de la revista, Marcus Morris.

Supone una suerte de canto del cisne para Hampson, que ya llevaba para entonces varios años muy problemáticos, con intento de suicidio incluido. Se jubiló algo después, con poco más de cuarenta años. En esta obra religiosa podemos apreciar muchas de las características de su estilo, como las peculiares referencias fotográficas, o la mezcla de sombras con alto contraste y colores extremadamente brillantes. Si a ello unimos los acabados decorativos de sus tramados de línea y los constantes juegos con las formas de las viñetas, el resultado es una historieta de aspecto diferenciado y muy atractivo, que denota el cuidado extremo con el que fue creada.

De hecho, parte de los problemas del autor tuvieron que ver con la calidad de su trabajo. Con el cambio de editor, el estudio que Hampson mantenía y que era la clave para publicar *Dan Dare* todas las semanas con un nivel increíble, resultó demasiado oneroso y decidieron prescindir de él. Si a ello unimos que nunca cobró nada por el abultado merchandising que se realizó a partir de la exitosa serie, ya podemos empezar a entender su frustración. El personaje pasó a manos de Frank Bellamy, que estuvo algunos años con él. Hampson regresó después al *Eagle*, pero no volvió a dibujar al héroe que le había hecho famoso.

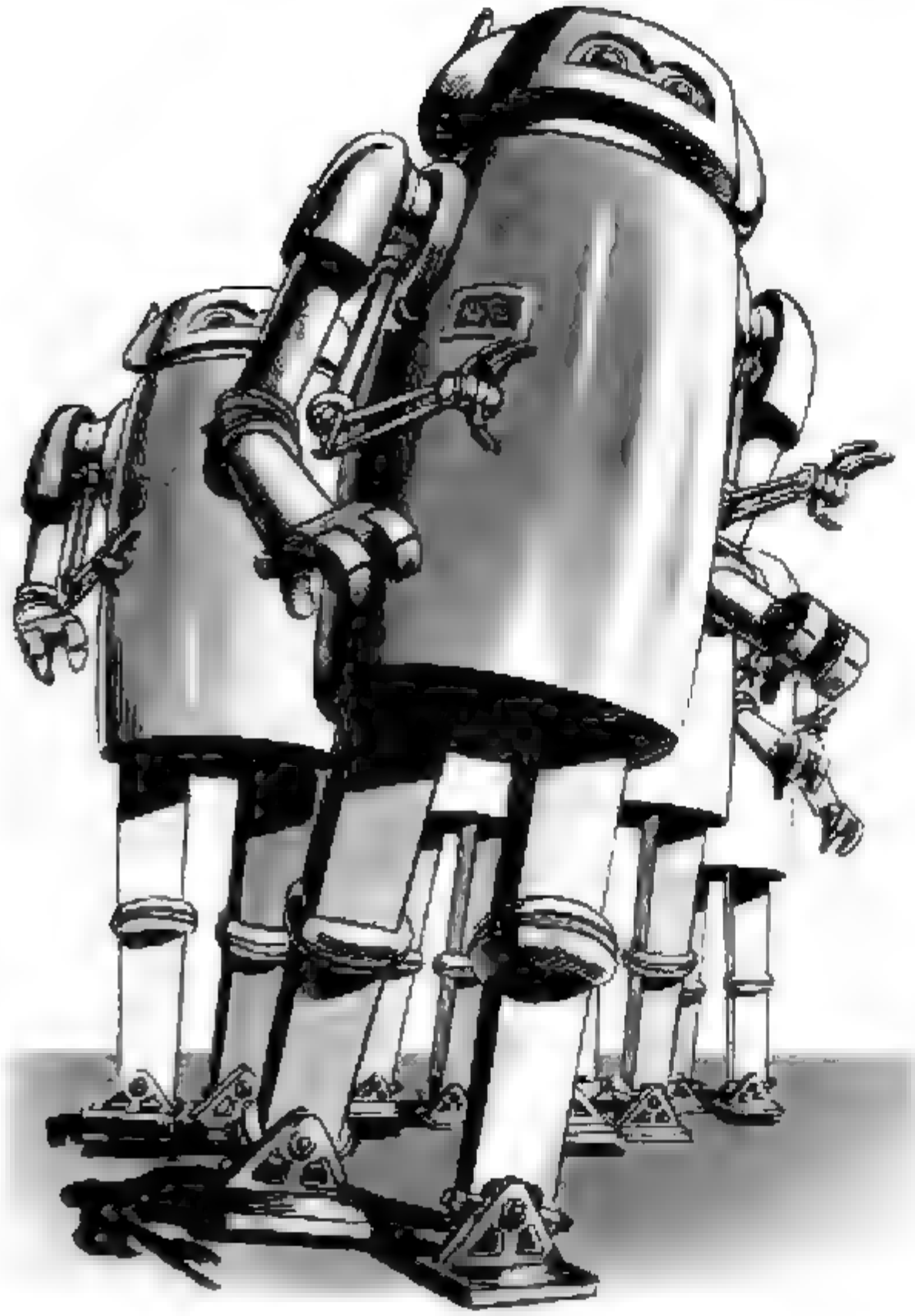



DAN DARE
PILOT OF THE FUTURE
IN
THE SHIP THAT LIVED
GET HER NOSE UP DAN! TRY EVERYTHING!
SPEED AND ALTITUDE SWINGS GONE HAYWIRE! WHAT'S HAPPENING?

FRANK HAMPSON

Nació en 1918 en Manchester, aunque pronto su familia se trasladó a Southport. Con 13 años consigue su primer encargo, realizando dibujos para la revista Meccano Magazine Durante la guerra se enroló en la Royal Army Service Corps. Al finalizar la contienda se inscribió en la Southport School of Arts and Crafts. Pero, ya casado, necesitaba encontrar un trabajo. Es entonces cuando se produce su encuentro con Morris.

En ese momento el vicario buscaba un artista que pudiera ilustrar la revista de la que era editor. Su deseo era publicar una gran revista cristiana de alcance nacional. Estaba preocupado por las lecturas de los jóvenes y en 1949 escribió un artículo donde explicaba cómo los comics americanos de horror corrompían a la juventud britanica



Él y Hampson llegaron a planear una tira, *Lex Christian*, sobre un capellán destinado en el East End de Londres. Pero el editor murió antes de que llegaran a publicarla. Fue entonces cuando se pusieron a dar forma al Eagle, bautizada así por la mujer de Hampson. Marcus encontró un pequeño editor, Hulton, dispuesto a publicar la revista, que vio la luz en 1950. Frank nunca concluyó sus estudios en Southport.

Aunque en los primeros números el dibujante se encargó prácticamente sólo de toda la revista, pronto quedó claro que necesitaba ayuda y empezaron a contratar a otros autores. Tommy Walls, Rob Conway, Harold Johns, Eric Eden, Joan Porter, Jocelyn Thomas, Greta Tomlinson, Bruce Cornwell John Worsley, Richard Jennings, Mazure y Bellamy, entre otros.

Desde el principio afrontaron agotadoras jornadas de trabajo, que afectaron a la salud de Hampson. Ya en 1951 se sintió indispuesto y en 1952 tuvo que retirarse a descansar y dejar la serie por una temporada.

Como ya he comentado, el estudio que Hampton desarrolló para mantener la serie en marcha, resultó demasiado caro cuando el Eagle cambió de dueños. Marcus Morris dejó el puesto de editor y pronto se vio claro que el sistema de trabajo de Hampton estaba en la cuerda floja. Además, aunque estaba bien pagado, no percibía nada por los derechos de *Dan Dare*, que llegó a ser una importante franquicia. Incluso se habló de producir una película. Estos diferentes factores le llevaron a abandonar la serie, que pasó entonces a manos de otro Frank, Bellamy.

Volvió después para hacerse cargo de esa biografía de Cristo, escrita por su amigo Morris, durante un año. Luego las cosas fueron de mal en peor.

Llegó a realizar algunas historietas más, como su colaboración publicitaria *The Adventures of the Bovril Brigade*, que apareció en Eagle en 1962. También realizó ilustraciones para cuentos infantiles y otros encargos más técnicos.

Tuvo un último momento de gloria cuando recibió un homenaje en el salón de Lucca en 1975. Murió en el Epsom College Hospital en 1985.

Dan Dare

Es ésta una serie de ciencia ficción realizada con especial cariño, en la que todos los detalles parecen cuidados al máximo para ofrecer al lector un apasionante espectáculo. Muchos de sus protagonistas se modelaron a partir de personas reales, como el padre del autor, que fue la base para Sir Hubert. Además de sus acabados fotográficos, llama nuestra atención el realismo con el que se dibujan máquinas y paisajes inexistentes y el increíble carisma del malo oficial de la función, el Mekon, un característico enano verde y cabezón. *Dan Dare* es una gran aventura, entretenida y fascinante y que atrapó la imaginación de toda una generación de fans, entre quienes se cuentan creadores tan conocidos como Claremont o Gibbons.

En su realización, Hampson contó con la ayuda de diferentes guionistas y un nutrido grupo de dibujantes. Era conocido por su perfeccionismo y sus colaboradores cuentan innumerables anécdotas en las que el autor demuestra su capacidad de trabajo y los niveles de autoexigencia que se imponía.

Esa búsqueda de la perfección se extendía a la reproducción y, como ya he comentado antes, se precisa una muy cuidada técnica para igualar la calidad que se alcanzó en los cincuenta. Visualmente, sorprende mucho la mezcla de unas figuras cargadas de poderosas manchas, que delatan su procedencia fotográfica, y unos colores extremadamente brillantes, una acuarela aplicada con mimo y que se distancia con facilidad de otros productos similares de esa misma época, especialmente los que gravitaban en la órbita franco-belga. *Dan Dare* señala su propio territorio, llevando la ciencia-ficción a terrenos que recuerdan a los de Dan Barry en *Flash Gordon*, marcando una nueva etapa en un camino que luego otros autores como Sydney Jordan en *Jeff Hawke* desarrollarían.

Temáticamente, la serie se ve limitada por las convicciones religiosas del editor y el público potencial, esos jóvenes a los que se deseaba instruir Así que asistimos a un conjunto de aventuras limpias, con un héroe irreprochable, rodeado de sanos camaradas y con una presencia femenina prácticamente testimonial.

FLORENTINO FLÓREZ

10. Planchas, viñetas y bocadillos
Frank Hampson

En esta ocasion comentare una plancha de Dan Dare publicada en la revista Eagle el dia 15 de noviembre de 1957. Normalmente, la plancha de presentacion era mas espectacular que su continuacion. Pero, como se ve al lado, contenia el titulo de la revista y en muchos casos un resumen de la accion hasta el momento. Eso le restaba bastante espacio y por eso he preferido buscar un ejemplo que no coincidiera con la portada.

segunda página, acabando, como en este caso, en un emocionante "continuara". En el episodio anterior, el héroe y sus amigos están a punto de caer al abismo. En éste, sus perseguidores caen en la trampa, derribándolos por el camino. La chica se hunde en la sustancia viscosa y los protagonistas forman una cadena humana para salvarla. Y hasta la próxima semana

A pesar de que habitualmente las segundas planchas de la serie son más rutinarias, aquí he elegido un bonito ejemplo, que se abre con esas dos maravillosas viñetas del interior del pozo. Especialmente impactante es la segunda, con esa mano en escorzo de la chica, y ese contraste en las sombras que nos remiten a las innumerables sesiones fortograficas que Hampson realizaba en su estudio.

Además, nos recuerda el estilo de otro autor inglés posterior Si él ya habia confesado el peso de Jesús Blasco en su trabajo, que por aquel entonces dibujaba *Zarpa de acero*, creo que no es descabellado suponer que también *Dan Dare* se cuenta entre las influencias de Brian Bolland.

El resto de la plancha es una ejemplar secuencia de acción, en la que los héroes se esfuerzan por salvar a su compañera. Es muy curioso cómo el autor consigue el efecto de balanceo, saltando de un lado al otro del reducido espacio.

En el original, debemos recordar que el rojo del uniforme del protagonista nos ayuda a situarnos en la página y funciona como un marcador visual, que nos lleva con facilidad de una viñeta a la siguiente.

Estas páginas demuestran algunas de las virtudes del mejor Hampson y compañia. El guión fue escrito con Allan Stranks, mientras que en el dibujo contó con la colaboración de Eric Eden, Don Harley, Desmond Walduck y John Myers. Cabe recordar que en el episodio inaugural de la serie, *Dan Dare, Pilot of the Future*, el conocido autor de ciencia-ficción Arthur C Clarck habia actuado como consultor de la idea.

En el terreno argumental, arranca de forma espectacular, con esos villanos de gran tamaño y ese plano general de situación que es muy habitual en la serie. Tras atrapar nuestra atención con esas auténticas viñetas-portada, los sucesos se desarrollan en la

FAUSTINO RODRIGUEZ ARBESU

Walter Simonson:
hacedor de mitologías modernas

Mediados los anos ochenta redescubri la Historieta, el Cómic. Hacia unos años que la tenia apartada, los nuevos creadores de comics europeos, forzados por los seudo-estudiosos, seudo-intelectualoides y editores que controlaban Salones y Festivales, me habian aleja do de ella, cansado de tanta masturbacion mental y complejo de autor, sin sen.o. Habia excepciones, por supuesto, pero no eran las suficientes como para tenerme pendiente de las nuevas publicaciones. Practicamente ni leia ni compraba tebeos. Eran caros y creidos, estaban fuera de mi concepcion del medio. Sencillamente pensaba que se habian cargado con su petulancia aquello que tanto amaba.

Algo similar me había ocurrido con el Cine, el otro medio de expresión/arte al que tanto respeto, a los que debo todo lo que soy intelectualmente, al haberme formado con ellos y en ellos, en esos Templos de la Cultura y el Saber que han sido los Cines y los Quioscos.

Ocurrió en los años setenta con la irrupción de la Nueva Ola Francesa y la mayoría de sus insufribles películas. Algunas han alcanzado la más alta cota del aburrimiento, como *Hiroshima Mon Amur* con guión de Margarite Duras (1959) y *El año pasado en Marienbad* (1961) ambas de Alan Resnais y los tediosos films de Antonioni, o del Free Cinema con *La soledad del corredor de fondo* de Tony Richardson (1962), por citar unos ejemplos.

Como escribí al inicio, mediados los ochenta sospeché que el cómic aun estaba vivo cuando leí joyas como *Camelot 3000*,

Ken Parker, Atari Force y *El Hombre Máquina* y Ramón Fermin Pérez me comentó que estaba saliendo una serie que a él le parecía muy buena y merecía la pena que leyera. Ramón es uno de los pocos que escriben sobre cómics que realmente los Aman, le gustan y lo pasa pipa con ellos, sin añoranzas infantiloides ni someterse el oro de Moscú, que es lo que suele ocurrir en este país abandonado de la mano de Dios. La serie era *Thor* de Walter Simonson. Tenía razon era extraordinaria. El resto es historia. El *Thor* de Simonson consiguió dos Premios Haxtur; en 1986 como Mejor Guion y en 1990 como Mejor Dibujo.

Cabe añadir que en la época que esto ocurría, para poder encontrar todos los números de *Camelot 3000, Ken Parker y Atari Force* había que estar muy atento y recorrer todos los quioscos de Gijon, para completar las colecciones. No ocurrió lo mismo con *Thor*, que tenía muy buena distribución Ambos anduvimos a la

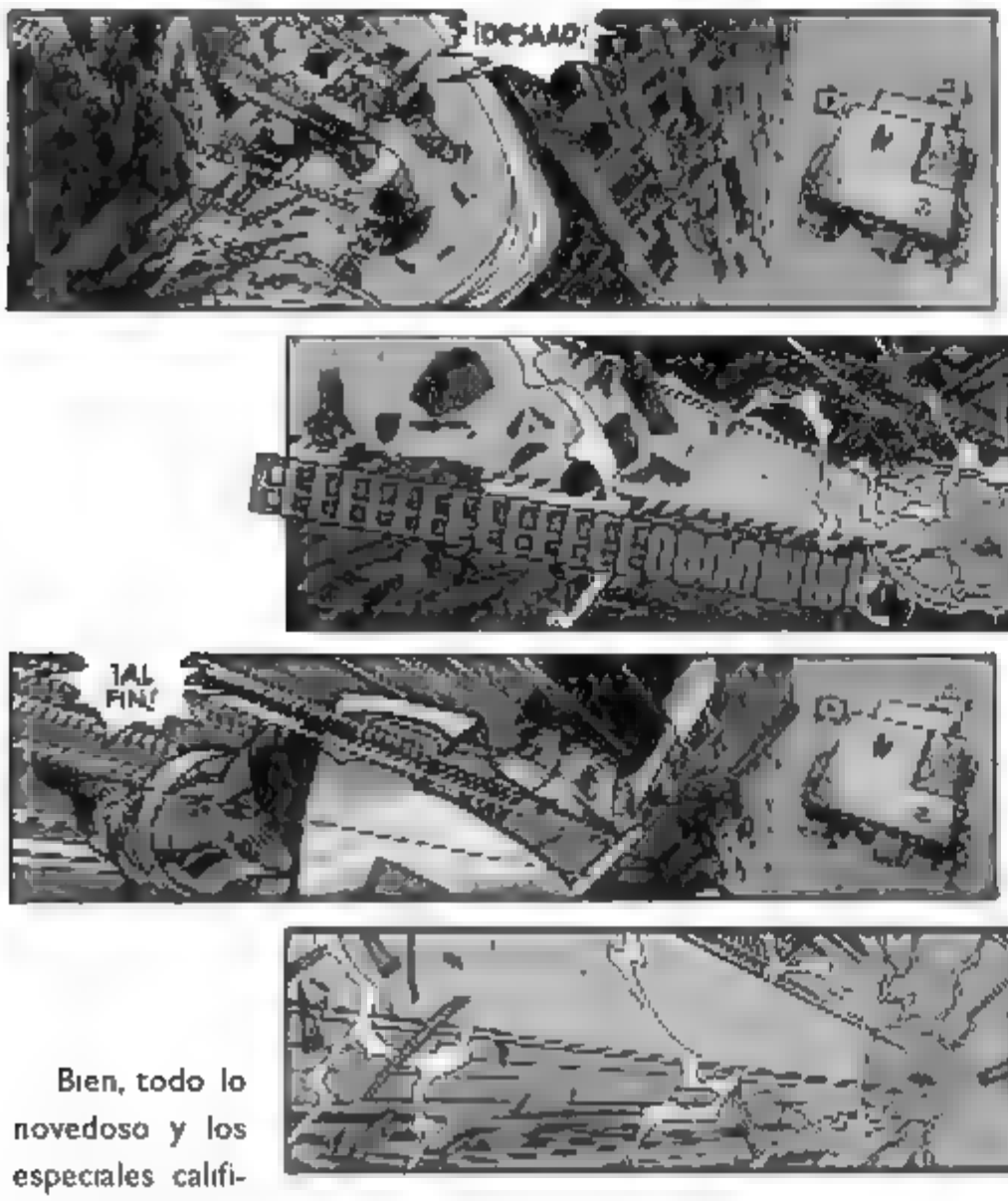
busca y captura. La distribución de los tebeos de la editorial ZINCO en los quioscos de Gijón era altamente deficitaria, lo que le dio un valor añadido a estos objetos de nuestro deseo.

Thor de Simonson significó la puesta de largo en forma adulta de la mitología nacida en el siglo XX que había tenido su origen en 1937, de la mano de *Superman*.

Después vendrían *Atari Force* de García Lopez y Conway, Jim Starlin con *La Muerte del Capitán Marvel* y su genial *Dreadstar*; John Byrne con sus *4 Fantásticos*, la *Patrulla X* (con Claremont), *Alpha Flight* y *Superman*; *Wonder Woman* de George Perez... La Mitología Moderna estaba al alcance de nuestras manos, servida en bandeja de oro. Nuestras estanterías para libros comenzaron a integrar el nuevo Olimpo Moderno.

¿Qué tenía el *Thor* de Simonson de novedoso para causarnos el impacto que nos produjo en el momento de su lectura y visionado?... Lo tenía todo: entretenimiento, aventura, interés por el próximo número, épica, grandiosidad, dramatismo, ima-

ginación para convertir en actuales historias de hace miles de años, belleza, novedad en la narrativa, dibujos diferentes con una expresividad que han convertido a Simonson por derecho propio en el dibujante tridimensional de escenarios, espacios y objetos en movimiento. En lo referente a personas, este calificativo hemos de dárselo a Richard Corben, puntualizo.



Bien, todo lo novedoso y los especiales calificativos aplicados a *Thor* se pueden trasladar a la "nueva" serie de Simonson, *Orión*. Es más, aunque en la claridad de lo que se cuenta esté unos puntos por debajo de *Thor*, especialmente para aquellos que como yo no somos fans del *Orión* de Jack Kirby (tampoco del de Byrne, dado que este autor ya no está a la altura de antiguos trabajos), he encontrado en esta moderna serie de tebeos unos diálogos bellísimos, incluso poéticos, con todo y a pesar del alejamiento personal con el personaje. Creo que en este punto incluso supera a *Thor*.

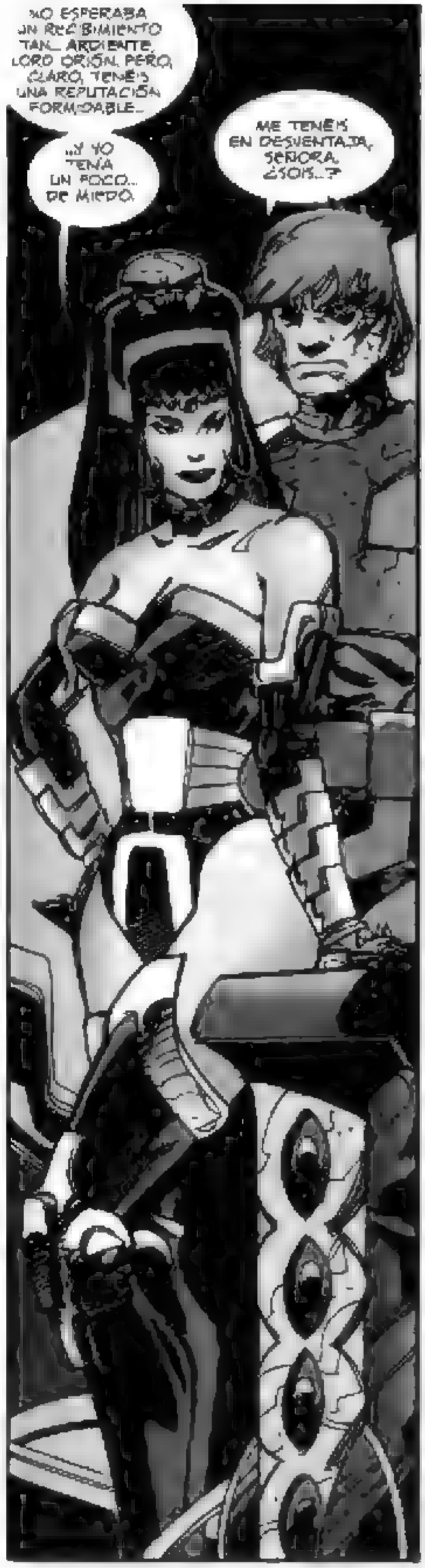
¿Qué vamos a encontrar en *Orión*, además de unas historias épicas, grandiosas? ...Pues nada más y nada menos que una actualización en clave de metáfora de lo que puede significar la posesión del Poder Absoluto, aun en aquellas personas con buenas intenciones y claros deseos de beneficiar a sus congéneres. Esto y mucho más...

Divergencia de opiniones

He tenido la oportunidad de contrastar opiniones sobre la serie con otros dos miembros del equipo y me he encontrado cierta diversidad. Mientras a unos lo que más les ha seducido es la parte que pudiéramos denominar como humana, a Ramón y a mi, aunque ésta tambien nos ha parecido muy buena y la hemos propuesto para finalista de los Premios Haxtur en el apartado de Mejor Historieta Corta, concretamente la historia que lleva por título *Los muros de Jericó*, seguimos estando verdaderamente encandilados y por tanto apostando por la parte onírica, mitológica, que comprende las primeras entregas de Planeta. Entendemos que son historias más difíciles de crear, de imaginar y por tanto de plasmar en el papel. También son las más bellas estéticamente y en donde más se luce Simonson como ese inigualable creador de imágenes de gran poder, tridimensionales y enormemente cinéticas, que pocos dibujantes han logrado en nivel expresivo. Especialmente nos ha cautivado la maestría que, una vez más, ha demostrado para hacer renacer de sus cenizas un personaje que estaba muerto y enterrado a miles de metros de profundidad. Simonson lo ha vuelto a lograr, como antes lo hiciera con Thor.

Por otra parte, los capítulos de la historia que he denominado como humana, entiendo que son más fáciles de crear y llevar al papel, al ser un thriller galáctico-terrenal, en el que la grandiosidad cósmica del dibujo de Simonson no queda tan reconocible y esto sin duda es una pérdida cuantiosa.

Es una verdadera lástima que Planeta no haya utilizado un formato más grande. Los dibujos de Simonson lo requieren por su minuciosidad y magnificencia. Incluso su trabajo se embellece notablemente con tamaños más grandes de lo normal. ¡Qué pena de edición!


NO ESPERABA UN RECIBIMIENTO TAN... ARDIENTE, LORD ORIÓN. PERO, CLARO, TENÉIS UNA REPUTACIÓN FORMIDABLE...
...Y YO TENÍA UN POCO... DE MIEDO.
ME TENÉIS EN DESVENTAJA, SEÑORA. ¿SOIS...?

Florentino Flórez

El legado de **Alphonse Mucha**

Alphonse Mucha (1860 1939) es un artista checo conocido especialmente por sus carteles, anuncios y postales, uno de los creadores mas representativos del Art Nouveau. Como curiosidad, recordar que murio en Praga tras ser interrogado por los nazis. Intentare mostrar la relacion de su obra con la de diferentes autores de comics. Fue Brian Bolland, a quien habíamos invitado en 1987 al Salon del Comic Ciudad de Oviedo, el primer dibujante que me habló de Mucha en relacion con su trabajo. .

Cartel de Gismonda (1894), que inició la colaboración entre Sara Bernhardt y Mucha

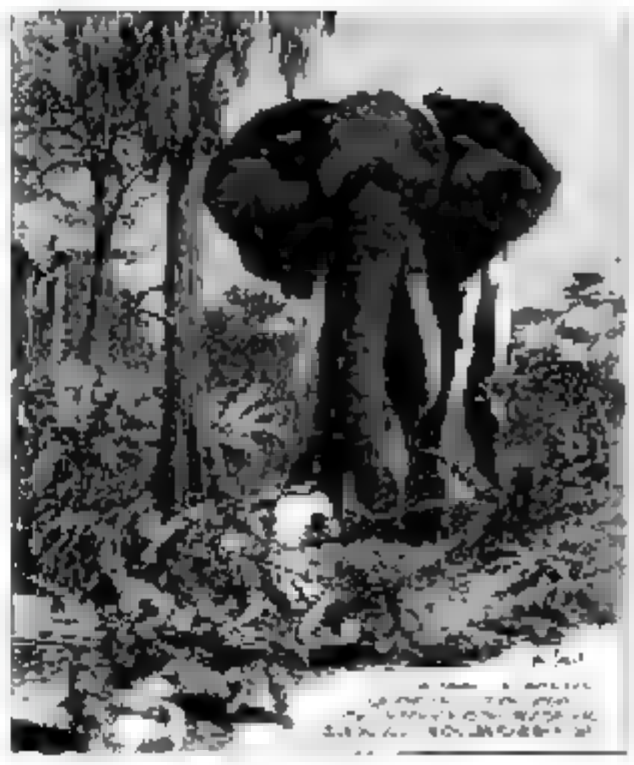
Personalmente, más alla de la calidad de las figuras y cierto interes decorativo, no noto especialmente la presencia del artista checo en la obra del inglés. Tambien mencionó otro dato que llamó mi atención: que Mucha habia trabajado en la fabricación de vidrieras y eso explicaba el llamativo grosor de su línea exterior Es un argumento tentador, aunque nunca he podido comprobarlo. Así que entiendo su gruesa y modulada línea de contorno más bien como una de esas conclusiones gráficas que alguien descubre en un determinado momento y luego todos los demás imitan. En ese fin de siglo en el que Mucha presenta sus mejores trabajos, otros muchos autores emplean acabados gráficos de aspecto más o menos similares a los suyos, como Adolfo Hohenstein o Eugene Grasset.

Mucha ha tenido una presencia en el mundo del comic que tendemos a olvidar En el caso de McCay, el creador de *Little Nemo* y uno de los grandes pioneros del medio, basta contemplar sus planchas para comprobar que allí está la línea Mucha, con su característico salto a unos grafismos mas débiles en el interior de las figuras. En *Tales of the Jungle Imps by Felix Fiddle*, una de sus primeras series, se acusa claramente la influencia del Art Nouveau en la composición de las viñetas. El reparto de imágenes y textos y su relación con los elementos decorativos delatan que Mc Cay había dibujado posters durante unos años en los que Mucha era la mas relumbrante estrella del firmamento gráfico. Desde que el checo recibiera el primer encargo de la Berhanrdt, prácticamente

Plancha de Tales of the Jungle Imps by Felix Fiddle (1903) de McCay

Ilustración de Mucha para Mémoires d'un éléphant blanc

Viñetas de Barry Winsor Smith



Viñeta de Prince Valiant, de Foster

Inferior, ilustraciones de Mucha para Ilsee, princesse de Tripoli (1897)

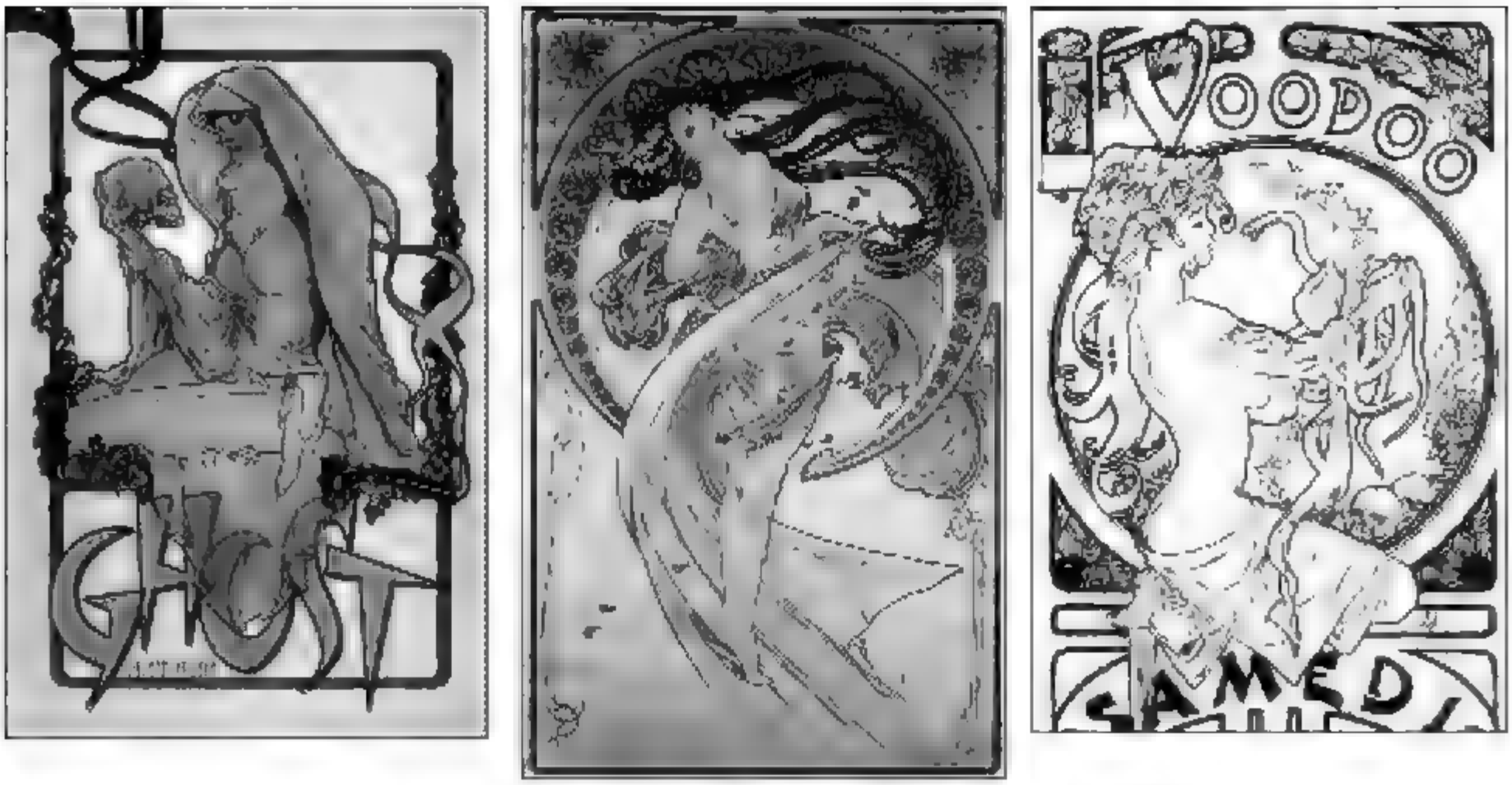
no había dejado de diseñar carteles, anuncios y otros materiales relacionados con el teatro, como decorados y vestuarios. Además, residió en Estados Unidos durante casi una década (1904-1912), dio conferencias, impartió clases y montó exposiciones, mientras buscaba los promotores para su gran proyecto sobre el alma eslava.

Sin embargo, el movimiento al cual siempre asociamos a Mucha, el Art Noveau, tuvo una rápida decadencia. Sus formas, consideradas por sus creadores como lo más moderno, fueron pronto recibidas por el público como vestigios de un pasado cada día más remoto, excentricidades fin de siglo que convenía olvidar. En arquitectura pasó lo mismo, lo cual explica que muchas joyas modernistas fueran luego derribadas por la picota, en aras de una mal entendida modernidad.

Debo aclarar que Mucha nunca se identificó con las premisas de esa corriente, manteniendose más próximo al ámbito simbolista y a sus propias y particulares preocupaciones religiosas. Respecto a los carteles, como en otros muchos casos, no eran su principal interés, que gravitaba más bien hacia la alta pintura. Como sea, nosotros lo conocemos por sus múltiples trabajos gráficos. Sus ilustraciones para libros han sido menos reproducidas, pero sin duda nos depararían más de una sorpresa. Como por ejemplo las que realizo para *Mémoires d'un éléphant blanc* (1894). Es arriesgado hablar de una relación directa, y estoy convencido de que las bases de Hal Foster están mas bien en ilustradores americanos de estilos similares al de Mucha en B/N, como Howard Pyle. Pero no puedo evitar encontrar sus ecos en la secuencia africana del elefante en *El Príncipe Valiente*

Tras esa primera conmoción en algunos pioneros, las huellas de Mucha no aparecen hasta mucho después, en los setenta. De Barry Windsor-Smith se citan sus raices prerrafaelistas, algo que siempre me ha parecido muy cogido por los pelos. Puedo ver cierta relación y coincide con las declaraciones del autor. Pero donde claramente veo similitudes es al compararlo con Mucha, especialmente algunos de sus libros ilustrados, como *Ilsee, la princesa de Trípoli*. Los labios, ciertos ritmos de las líneas, algunas soluciones en ropas y cabellos, la forma de narices y perfiles, son muchos los detalles que encajan. Algo parecido ocurre con sus otros compañeros en el Estudio, Jones, Kaluta y Wrighston, aunque en ellos la presencia del checo es menos evidente.

Mucho más próximo en el tiempo encontramos a nuestro siguiente hombre, Adam Hughes. No es ya sólo que Mucha aparezca de forma marcada en su trabajo, es que además le ha realizado diferentes homenajes, como en su serie *Ghost* o en sus portadas para *Voodoo*.



Mucha y dos versiones de Adam Hughes

"Pude ver inmediatamente que algo del estilo de los carteles de Alphonse Mucha podía venir bien a *Ghost*, así que básicamente la rediseñé de la manera que yo veía al personaje .

...Tenía que ser tan sexy como yo pudiera dibujarla. Además recientemente había descubierto la obra de Mucha (...) Y pensé, ¡Vaya! Yo no soy uno de esos que dicen Esto es lo que me gusta así que voy a meterlo como sea en mi último proyecto. Yo la veía realmente así y al final fue algo perjudicial porque durante una temporada todo el mundo me decía, Eh, Adam, haz eso de Mucha otra vez. La gente me contrataba para hacer estas cosas a lo Mucha. Es divertido inspirarse en algo para un proyecto, pero que se quede ahí porque tras un tiempo vas a acabar repitiéndote..."

Curiosamente, él mismo establece una relación con Barry Windsor-Smith ¡A través de Mucha!

"...Alguien me dijo que Barry Windsor-Smith quería comprar el original Preguntó para ver si el original podía comprarse. Parte de mí decía, ¡Barry Windsor-Smith quiere comprar un obra mía! Luego otra parte de mí decía, ¡Porque dibujo a lo Mucha! (risas) Puede que no le importase una mierda mi trabajo tal y como es normalmente, pero ese fue uno de los momentos de claridad en los que me dije que no podía hacer esto del art nouveau todo el rato..." (1).

Hughes ha sido un referente muy poderoso para otros dibujantes emergentes, a quienes ha transmitido su pasión checa, junto con el placer por dibujar cuerpos gloriosos envueltos en una línea cada vez mas poderosa.

Dibujo de Frank Cho

Debajo, Viñeta de Ware

En una órbita parecida situaría a Cho, que suma a la tradición de Frazetta, Wood y compañía, las ondulantes carcasas de Mucha, como él mismo admite en la entrevista que incluimos en este número.

Recuerden que ese aumento de grosor en el contorno es un fenómeno prácticamente nuevo, algo poco habitual. La tradición conectaba los acabados con el pincel, que modulaba la tinta con una relación equilibrada entre el interior y el exterior. Lo que han hecho la mayoría de los autores, de Capp a Raymond. Lo que Hughes y compañía han heredado de Mucha es justo lo contrario: el perfil, el contorno de las figuras se afirma como un valor propio, perfectamente separado de los fondos y cada vez más de los interiores que contiene. Esto tiende a volver las figuras más monumentales, a aislarlas y aumentar su "tiempo". Y tiende a disimular la rigidez de los dibujantes limitados y demasiado pendientes de las fotos. Recordemos que lo que puede resultar conveniente en un cartel, puede no serlo tanto en una secuencia de viñetas, donde cuenta más el movimiento interno de las figuras y su relación con el conjunto.

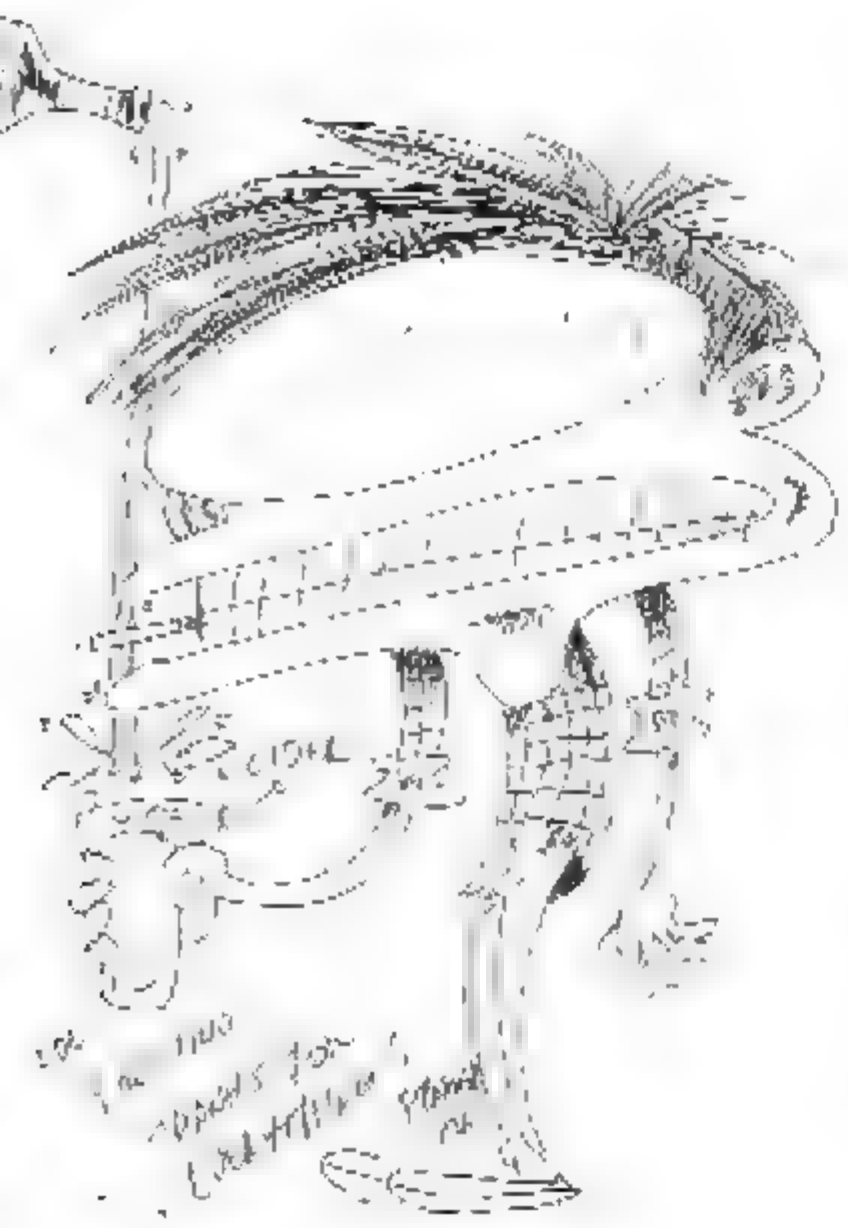
Por último, cabe añadir que algunos de los autores más geométricos, como Ware, han aportado un peculiar aumento de grosor en su línea de contorno, apariencia gráfica que ha sido imitada por muchos de sus seguidores. ¿Mucha otra vez? Es posible.

Notas
(1) Entrevista publicada en Monográficos Dolmen nº 1 Palma, 2004

El Underground sale a la superficie

Bagge, Shelton y Stack

El pasado Salón Internacional del Comic del Principado de Asturias se abría con una mesa redonda que agrupaba a dos de los fundadores del movimiento underground en los U.S.A., Gilbert Shelton y Frank Stack, y uno de sus principales representantes en la actualidad, Peter Bagge. Los tres se sometieron a las preguntas del público, reflexionando sobre la vida y milagros de los comix alternativos.
Actuó como presentador Juan Jose Plans



Plans- ¿Cómo definen ustedes el underground?

Gilbert Shelton- Bueno, el término no es muy adecuado. Nunca fue un secreto, así que "alternativo" o "prensa independiente" son mejores opciones.

Peter Bagge- Yo pienso en los comics underground no sólo como los que hicieron Gilbert y gente como él, a finales de los sesenta y en los setenta, sino como todos aquellos cuyo estatus legal es, digamos, cuestionable. Cuando aparecieron los primeros, cambiaron los límites, redefinieron lo que era legal y lo que no. Claro que esas barreras ya no son tan estrictas como antes.

Frank Stack- Cuando empece en esto de los comics, yo era consciente de que había censura. Mis tebeos tocaban temas que suponía no eran publicables. Pero se publicaron.

Plans- Ahora mismo ¿qué aspectos de su trabajo consideran más polémicos?

Bagge- Para mi no hay nada cuestionable.

Shelton- Antes la prensa no hablaba de sexo, drogas y rock&roll, así que lo hacíamos en los comics. Pero ahora es el mainstream el que habla de esos asuntos.

Bagge- ¡Demasiado!

Shelton- Demasiado.

Stack- Para mi son las religiones, las iglesias organizadas, las más represoras, las más censoras. Deberíamos poder criticarlos, eliminar los tabúes como ya hemos hecho con la desnudez o los fluidos corporales. La prensa independente no debería regirse por lo que le dicen que debe hacer. Ninguna persona debería hacer lo que se le ordena.

Plans- Frank, como pintor ¿has abandonado la historieta?

Stack- A mi siempre me ha gustado ver mis cosas publicadas. Por supuesto, la pintura me atrae mucho, pero en los comics puedes conseguir que tus personajes cobren vida. Haría mas comics si se vendieran mejor. Además, me vuelvo viejo y es un trabajo duro. Pero me sigue gustando mucho.

Plans- Peter ¿cual es el mayor problema para publicar en la actualidad?

Bagge- Para cualquier editor, es importante saber si lo que publica va a dar dinero o no. Sólo hay un puñado de editores que no piensa siempre en las ganancias. Yo me considero muy afortunado por trabajar con Phantagrafics, que no se rigen siempre por criterios económicos Han estado en bancarrota varias veces, así que quizás deberían preocuparse algo más por el dinero. Pero, en mi caso, venda o no, ellos van a seguir publicando mi trabajo y se lo agradezco.

Plans- Gilbert, ¿cómo va la película sobre los Freak Brothers?

Gilbert- Es una pequeña compañía en Bristol, Inglaterra. Hasta el momento les he ayudado con el guión. Me han dejado merodear y parece que me escuchan cuando les doy mi opinión Ninguna empresa permite que el autor tenga mucho poder, porque eso podría arruinar todo el proyecto. En otras palabras, si no me gustaran las voces que ponen a los personajes, tendría que aguantarme. Pueden pedirle a Jack Nicholson que haga la voz del gato de Fat Freddy, o a Bob Dylan.

Plans- ¿Qué han estado haciendo últimamente?

Stack- Estoy publicando en una revista un serial en el que, en todos los episodios, el protagonista está a punto de morir En el siguiente se ve como se salva. En Phantagrafics no son buenos haciendo dinero, pero al menos publican todo tipo de material. Mi proyecto más importante es una

colección que se publicara este mes con las nuevas aventuras de Jesús.

Bagge- Estoy haciendo una miniserie para Darkhorse, titulada *Apocalypse Nerd* Trata de un friki de los ordenadores que sobrevive a un ataque nuclear de Corea del Norte, algo que espero no ocurra en la vida real, al menos hasta después de que se publique la serie. También me he encargado del diseño de personajes de una serie de animación. Para mi está bien, porque ganaré más dinero. Pero no para el resto, porque la serie es muy mala.

Shelton- Sigo con los *Not Quiet Dead*. Y tengo el proyecto de abrir una galería de arte en París, para vender originales de comics. Ya veremos si funciona.

Pregunta- ¿Qué relación establecen entre los comics underground y la contracultura? ¿Y entre el underground del pasado y el actual?

Shelton- Los sesenta y setenta fueron tiempos interesantes. Estuvimos envueltos hasta cierto punto en el movimiento. Pero yo estaba más interesado en publicar comics. La cuestión es que aquellos viejos asuntos nunca desaparecen Ahora tenemos todo un nuevo movimiento antibelicista ¿Sirve para algo? Lo dudo.

Stack- Cuando la guerra de Vietnam y lo que yo creo fue una respuesta irresponsable del gobierno ante la opinión publica, intenté votar en contra. Pero no había manera. Así que dibujé tebeos criticos con lo que no me gustaba. Estoy en contra de aquellas iniciativas que se hacen en nombre del pueblo americano y que el pueblo realmente no respalda. Ahora es peor, no tiene ninguna gracia. Pero los individuos pretenciosos se merecen que nos burlemos de ellos. Si nos callamos nos convertimos en cómplices.

Bagge- Yo creo que ahora no tenemos las divisiones que existían en los sesenta. Vietnam realmente dividió a la sociedad en Estados Unidos, había un abismo generacional entre los que estaban a favor y en contra. Ahora, con lo de Iraq, la gente habla de estados rojos y azules, pero yo no creo que sea comparable a la actitud en los sesenta. En todo caso, los dibujantes debemos criticar, hacer mofa de nuestros políticos, ya que, políticamente hablando, la situación es muy similar y posiblemente lo seguirá siendo. Hay que recordar que en los sesenta existía el servicio militar obligatorio y la llamada a filas. Hoy esto ya no es un elemento que influya en el dilema, pero hay gente que defiende la vuelta de este sistema

Bagge y Stock dibujando el "comic en vivo"

Pau- ¿Qué es más peligroso, hacer en los sesenta historietas sobre la vida de Cristo o ahora sobre Mahoma?

Bagge- Más sobre Mahoma aquí en Europa, que en Estados Unidos. Pero Frank fue el primero en hablar de Cristo.

Frank- No recuerdo haber visto nunca un comic sobre Mahoma en U.S.A. Porque no nos interesa lo que pasa en otros países a menos que entremos en guerra con ellos. Creo que si hoy dibujara un tebeo sobre Mahoma, tendría más miedo que cuando hice el de Jesús. Porque los soldados de Dios son muy peligrosos. Puedes pensar que la religion proclama la paz y la armonía, pero las guerras más atroces que hemos tenido han sido guerras religiosas.

Pregunta- Si volvieran los Freak Brothers, ¿qué haría para actualizarlos?

Shelton- Nos hacemos esta pregunta en la película, para encajar ciertos asuntos de actualidad, como los cultivos transgénicos. En nuestro caso, se manipula la marihuana y el gobierno es quien esta detras del proyecto. Pero en el fondo son los mismos personajes de antes.

Pregunta- Bagge ha hablado de la censura en América y la persecución de quienes vendían ciertos comics.

Bagge- Creo que se refiere a una entrevista que me hicieron aquí en España, hace diez años o así. El periodista insistía en el tema de la censura y yo respondí que si se entendía censura como intervención de agencias gubernamentales para evitar la distribucion o publicación de comics, yo nunca había tenido ese problema. En América. Pero sí lo he tenido en otros lugares. Por ejemplo, algunos de mis comics están en una lista de libros prohibidos en el Reino Unido. Lo que sí ocurría en los ochenta y a principios de los noventa, cuando empezaron a florecer las tiendas especializadas en comics, es que en áreas rurales, muy religiosas, hacían encerronas a los vendedores. Se manipulaban pruebas para poder acusar a los vendedores de distribuir material de adultos entre niños y así se cerraron unas cuantas tiendas. Ahora ya no se oye hablar de ello pero hace diez años fue algo bastante habitual.

Plans- Hay quien dice que los creadores no tienen que dedicarse a la denuncia, ya que ésta siempre llega tarde.

Bagge- Muchos dibujantes estarían de acuerdo en eso de no criticar. Pero no porque crean que es tarde, sino porque no les inspira esa realidad y prefieren contar historias más personales o dedicarse a la fantasía. O simplemente, no les interesa retratar la sociedad en ese momento.

Stack- Si se entiende que los comics, la música o la pintura tienen que hacer aquello para lo que resultan más adecuados, quizás los comics de temática política deban ser publicados hoy en día. Pero para mi la verdadera comedia está por encima de la ironía. Trata temas eternos como la crueldad, la pretenciosidad, la avaricia... Temas trascendentales que estan por debajo, que son más profundos. La política presente no es más que una manifestación particular de las características del ser humano. Lo específico cambia, pero lo importante es lo que está en el fondo. Caricaturistas como Daumier o el mismo Cervantes, son autores a los que todavía puedes volver e identificarte con sus temas, porque son universales.

Shelton- El underground casa mal con los temas políticos, ya que se vende lentamente, a lo largo de largos tramos temporales, con una distribución muy esporadica. Quisimos hablar de política, pero descubrimos que no era bueno para nuestras publicaciones.

Pregunta- Aunque el underground no es político, sí que consiguieron irritar al sistema.

Bagge- Cualquier cosa que contradiga el estatus quo les molesta.

Shelton- Que esté fuera de control.

Bagge- Pero los politicos en muchos casos sólo reflejan las actitudes de otras personas. No es que se enfaden los políticos, sino mucha otra gente

Lent- ¿Cómo influyen los periódicos y las televisiones y las corporaciones que los controlan en los comics?

Stack- El control corporativo de los medios es un problema muy grave en los Estados Unidos. Posiblemente también en otros lugares. Allí mienten abiertamente e intentan mantener un cierto control mental, repitiendo una y otra vez ciertos contenidos, de forma que al final las mentiras se convierten en verdades. Probablemente aquí en España puedan entender esto mejor, ya que han pasado por Franco. Salir del redil franquista, expresar tu opinión, podía causarte la muerte. La labor del artista es criticar los valores de la sociedad. Daumier fue a la cárcel seis meses sólo por hacer una viñeta sobre el rey.

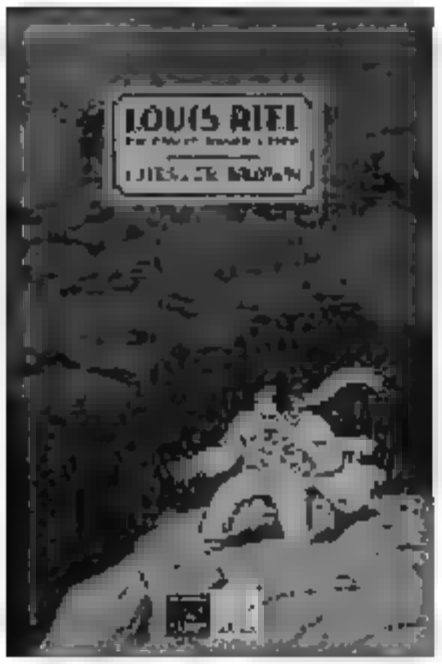
Bagge- El tema de las corporaciones es complicado. Tenemos un ejemplo reciente con la guerra de Iraq. Los medios, sobre todo la Fox de Rupert Murdoch, estuvieron a favor de la guerra. Las demás cadenas no quisieron perder espectadores y por tanto no hicieron preguntas criticas, no buscaron informarse, contrastar datos. De hecho la Fox es una de las cadenas con una agenda política más clara. Por tanto su información era previsible y eso disparó su audiencia. Como las otras cadenas no querían perder esa audiencia, no se opusieron a la guerra. En Europa se suele pensar que los americanos estamos desinformados. Frank y yo vivimos en América y estamos completamente en contra de la guerra. Yo estoy muy informado y no tengo ningun problema en encontrar la información que corrobora mis ideas. Si hay americanos que no han escuchado argumentos en contra de la guerra es simplemente porque no han querido. Se dejaron guiar por el sentimiento de venganza. Por otro lado, la maquinaria militar debe demostrar que es capaz de volarle el culo a quien haga falta.

Plans- ¿Algo para concluir?

Stack- No hay una idea unificada del underground entre los dibujantes. Es divertido. El único rasgo en común es que es una narración que enlaza textos y dibujos. La temática es una libre elección del autor. Lo que distingue a los alternativos es que no trabajan con una agenda, no hay obligación de tocar determinados temas.

Gilbert Shelton
ASTURIAS 2006

Hemos leído
Comentarios y noticias



Louis Riel
Chester Brown
La Cúpula. Barcelona, 2006

En este comic biografico se narra la historia de un rebelde franco-canadiense a finales del XIX, permitiéndonos vislumbrar los orígenes de esa tensión entre canadienses de habla inglesa y francesa. En un principio las discusiones no fueron tan civilizadas, convirtiéndose las reclamaciones territoriales en pequeñas guerras civiles en las que la ambición, la corrupción política o los desvaríos religiosos y raciales jugaron un importante papel

Brown elige un sistema muy llamativo en lo visual, con una estructura de seis viñetas iguales por página que no varía en ningún momento. Ese estatismo se extiende a su forma de planificar, muy moderada en sus cambios y que apenas llega al primer plano. El autor muestra su predilección por la perspectiva militar, una vista de pájaro que permite jugar con las diagonales del cuadrado que forman las viñetas y que él usa con insospechada eficacia. Sumen a esa narrativa un estilo línea-clarista, que Brown reconoce heredera de Gray, extremadamente limpio pero que no rechaza el empleo de tramados regulares. El dibujo resulta muy agradable y sorprendente, con esas figuras achaparradas, de cabeza diminuta y manos enormes, y refleja muy bien esos paisajes desolados, el paso de las estaciones, el frío invernal... Mención aparte para el contraste extremo entre sus contornos y el moderado y expresivo uso de los negros. En general, su narrativa es curiosa y elegante, lo que no evita los errores. Sin duda el más gordo es el del juicio, treinta páginas en las que apenas encontramos algo más que el mismo plano-contraplano, en una repetición que sin duda agotará a sus seguidores más recalcitrantes.

Los problemas menores de la puesta en escena se vuelven mayores en el tratamiento del guión. Este tipo de relatos tropieza con una dificultad, como es equilibrar la narración de los hechos históricos con los sucesos individuales. Lo que le pasa al protagonista o protagonistas es lo que realmente nos interesa, lo que como lectores podemos seguir. Cuando la balanza se inclina hacia los grandes sucesos, olvidando las pequeñas anécdotas, se necesita mucho talento para mantener la atención del lector Por eso los relatos llamados corales precisan de narradores realmente magistrales para ser soportables, caso de la Avenida Dropsie.

Brown, aunque tiene un talento innegable, no es Eisner Su tebeo tiene cuatro partes. La primera, el inicio de la sublevación, está bien y por momentos muy bien. Esas primeras escaramuzas en las que los chiflados cambian el curso de la historia contienen algunas secuencias memorables, como la de los improperios en la cárcel La segunda se aguanta y lo del delirio religioso del protagonista está contado correctamente. La tercera, a pesar de algunas escenas bélicas interesantes, naufraga entre la explicación de las conspiraciones políticas y una exposición de los hechos que confía más en lo verbal que en lo visual, lo que la vuelve aburrida y difícil de seguir. El juicio se sitúa en la cuarta y última parte.

La sensación general es que el tema puede con Brown, que no hace crecer a sus secundarios, que no presta la suficiente atención a sus protagonistas, que no los humaniza, demasiado atento a las grandes presiones históricas que sin duda estaban detrás de lo que narra. Pero la ambición y la corrupción no han cambiado mucho desde entonces, nos resultan familiares y poco interesantes. En cambio, fabricar un gran personaje, ferozmente individual, a partir de ese Louis Riel que apenas adivinamos en su relato, eso sí habría tenido valor Se queda a medias.

Fresa y chocolate
Aurèlia Aurita
Ponent Mon. Rasquera 2006.

El tebeo trata sobre la pasión entre dos adultos Pasión que se traduce en interminables sesiones de gimnasia amorosa, durante las cuales pueden producirse accidentes, a los que se alude en el título. Como se ve, no es una historieta para niños.

Sin embargo, a pesar de que los hechos que allí se relatan fácilmente podrían formar parte de un relato porno, el tono general es muy diferente, casi cándido, de una inocencia e ingenuidad encantadoras.

Asistimos a la primera fase de todo enamoramiento, contado desde el punto de vista femenino. La autora nos explica cómo su novio ha conseguido que participe en un tebeo colectivo en Japón. Resulta un poco irónica su explicación respecto a que quiere dibujar una gran historieta, para que los demás dibujantes no piensen que está allí enchufada por su amante."Dicen que me ha invitado para follarme", escribe. Lo cierto es que a eso se dedican el resto del álbum.

Pero, con todo, el tono general es de un intimismo muy especial. Más allá de la desnudez de los cuerpos encontramos los sentimientos, que se exponen sin barreras, al menos por parte de ella. Sentimos su abandono, el miedo a no ser correspondida, la alegría del placer... Muchos matices que permiten que las páginas se pasen con agrado y con cierta satisfacción cómplice. Por supuesto, el ambiente picante que caracteriza el álbum ayuda a que resulte más entretenido.

Negar eso sería tanto como olvidar la esencia del trabajo que es, sobre todo, una celebración del sexo y el amor. Pero les aseguro que va algo más allá y que se termina de leer con una sonrisa en los labios. Para los lectores masculinos, la foto de la autora en la solapa también ayuda.

LARGO WINCH: EL PRECIO DEL DINERO
VAN HAMME Y FRANCQ
NORMA EDITORIAL. BARCELONA, 2006

El álbum arranca con su protagonista hablando en un programa de la tele sobre globalización. De pronto entra en escena el director de una fábrica que pertenece a su grupo. La empresa ha sido clausurada en su lugar de origen y trasladada a la república checa. Antes de que Largo pueda replicar, el directivo saca una pistola y se pega un tiro en la cabeza, ante las cámaras.
Es el comienzo de una fascinante aventura, una angustiosa caza del hombre y una trepidante trama policial, economica y política. Francq mantiene su dibujo de línea clara, capaz de representar los más variados escenarios, paisajes y arquitecturas, sin descuidar una adecuada expresividad de los personajes y una fluida planificación. El fruto de su trabajo es una aparente sencillez pero no se dejen engañar: es un artista sofisticado y que nunca decepciona. En cuanto a Van Hamme, sorprende cómo aborda un tema tan actual y polemico, la globalización y una de sus consecuencias, la deslocalización. Lo emplea como base, no de un dircursito ideológico, sino de una acelerada narración. Habrá conclusiones y reflexión al final. Y seguramente una clara toma de posición, cuestionando las consecuencias negativas y los lugares comunes. Pero el gran creador belga no permite que eso se interponga en el entretenimiento que construye, no invierte el orden. Primero nos atrapa y luego ya habrá tiempo para el resto.
Hay que ser muy hábil para escribir escenas como aquella en la que Largo se desplaza al pueblo del suicida para presentar sus respetos a familiares y amigos que, logicamente, le acusan a él de la desgracia. Y para mantener el interés de un relato en el que, como quien no quiere la cosa, se nos van desvelando los secretos de jugar con las reglas de diferentes países y las ventajas que de ello se derivan.

MACANUDO
LINIERS
RESERVOIR BOOKS. BARCELONA, 2006.

Liniers, el dibujante argentino cuyas tiras se agrupan ahora, nos ofrece una combinación difícil de armonizar: ternura y absurdo a partes iguales. Los resultados de tan extraña mezcla son descacharrantes y de una comicidad que nos alcanza con eficacia y contundencia. Su dibujo es rechoncho, de colores suaves, elaborado y blando y cercano a los cuentos infantiles en los tiempos de Tim Burton. Es suficiente para conseguir sus propositos, que no son son otros que hacernos reir y, en más de un caso, reflexionar sobre el sentido de la vida y el propio lenguaje que emplea para comunicarse con nosotros. No son raros los chistes que juegan con las limitaciones de la tira, aquellos en los que los personajes ven las lineas entre viñetas, se sienten atrapados en el espacio donde se ubican o son conscientes de los textos que les rodean. También le gusta forzar las limitaciones espacio-temporales de su medio de expresion, multiplicando las viñetas, jugando con su disposición o planteando elipsis imposibles.
Pero esas experiencias metalinguísticas son tan solo otro chiste más en el conjunto de un trabajo que esencialmente busca nuestra sonrisa y recurrirá para ello a todos los medios a su alcance, mezclando hombres y animales, inventando personajes y desbordando sus límites. Basta citar algunas de sus ocurrencias para darse cuenta de que estamos ante un humor arrollador e ingenioso, a la vez que próximo y sentimental, cercano al espíritu de esos chistes breves y archisabidos que, de puro malos, nos hacen reír
Como la historia de Reyes, el hombre sin poder de concentración, quien, después de tres viñetas mudas reflexionando ante un tablero de ajedrez, musita: poker. O todas las tiras protagonizadas por Enriqueta y su oso Madariaga. O sus maravillosas gallinas. O el absurdo relato del bicho extraño que un día se sentó en la ventana del living.
Hay algo dulce y freaky en el universo de Liniers. Es el suyo un mundo amable de payasos, bestias inteligentes, afecto y soledad.

BONE
JEFF SMITH
ASTIBERRI EDICIONES. BILBAO 2007.

Esta nueva edición mejora la anterior en blanco y negro y con grapas. Una buena tapa dura y un agradable color realzan lo mejor del trabajo de Smith, ese limpio dibujo heredero de Al Capp y compañía. Esto último dicho sea con admiración. Aquí tenemos a Mique Beltran, que trabaja en una onda similar y realizo grandes historietas en ese estilo. Lo que pasa es que Mique posee aquello de lo que Jeff carece: sentido del ritmo, de la planificación, de la emoción Bone es un tebeo maravilloso... que se nos cae de las manos. A ese dibujo de grafismo impecable se une una atmósfera en principio atrayente, una maravillosa historia de princesas, aventureros, dragones y monstrorratas. A las pocas páginas tales elementos no valen nada ante la pobreza, lo reiterativo y pesado de la puesta en escena. Smith emplea fórmulas que parecen tomadas de los dibujos animados, como son constantes viñetas de fondos repetidos, apenas variadas con ligeros zooms. Ese estatismo narrativo pesa como una losa sobre el lector, que acaba rendido ante semejante falta de inventiva. No tiene excusa. Nada de lo que ocurre en Bone llega a interesar, todo es plano y monocorde.
Todos los componentes de la serie están diseñados para complacernos y dar el pego. Pero nadie que lo haya leído puede decir que resulte interesante.
Sin embargo, provocó una sospechosa unanimidad en el momento de su aparición Que alguien como Terry Moore compare Bone con Tintín, tiene cierta lógica. Pero recordamos al maestro Sakai defendiendo esta obra, opinión que nos sorprendió, al venir de un autor tan cuidadoso con las técnicas narrativas como él. Así que suponemos que en este caso pesa mucho el agradable dibujito. No se fíen de las apariencias: intenten leerlo y ya nos dirán.

Las aventuras del gran visir Iznogud
Goscinny y Tabary
Planeta DeAgostini. Barcelona, 2005.

Vuelven a ponerse a la venta las aventuras de Iznogud. Curiosamente, en la edición anterior de Grijalbo, la colección se titulaba *Las aventuras del califa Harun el Pussah*. Lo cierto es que, por muy simpático que nos parezca el sátrapa bonachón, el auténtico protagonista es el infame Iznogud, ese chacal que sólo tiene un deseo en la vida: deshacerse de su amo, para ser califa en lugar del califa. Ésta última es una de esas escasas y afortunadas expresiones que consiguen pasar del mundo de los tebeos al real, formando ya parte de nuestras frases hechas.
La serie, aunque adolece de los defectos habituales en toda colección de largo recorrido, contiene muchos elementos de interés. Empezando por el dibujo de Tabary, más sucio y expresivo de lo habitual en el humor infantil, que retrata muy bien toda la corte de desarrapados y menesterosos que pueblan sus páginas. Es muy eficaz con las caracterizaciones de los personajes y el movimiento de las figuras. Quizás hacia el final se vuelve demasiado barroco y, en general, cuando es el dibujante el que pasa a hacerse cargo de los guiones la serie baja muchos enteros.
Pero las primeras historietas son geniales. No sólo por el planteamiento de partida, esas constantes confabulaciones para eliminar al califa que salen repetidamente mal, también por el aire aventurero y de cuento oriental que tienen no pocas de las historias. Añadan el fondo de ironía social que Goscinny introduce en sus relatos, aprovechando el cambio de escenario geografico y temporal. Resulta admirable cómo estira sus gags una y otra vez, haciendo que la repetición aumente el placer, dando vueltas alrededor del cómo va a conseguir que ocurra lo que ya sabemos que tiene que pasar. La media de la serie es muy alta y cabe decir que ha envejecido muy bien.

Ice Haven
Daniel Clowes
Reservoir books. Barcelona, 2006.

La obra de Daniel Clowes empieza a ser bastante reconocida, desde que *Ghost World* fuera adaptado al cine. La Cúpula ha agrupado recientemente en un bonito volumen las aventuras de uno de sus personajes, *Lloyd Llewellyn* y con anterioridad ya nos habia ofrecido su *David Boring, Pussey y Como un guante de seda forjado en hierro*, entre otros trabajos. Pero si no recuerdo mal, bitonos aparte, con *Ice Haven* es la primera oportunidad que tenemos de disfrutar con su color
Y es que todos los aspectos graficos son importantes en Clowes, un autor que demuestra desde sus primeras obras su fascinación por los cincuenta, que funde con naturalidad con unos acabados más sombríos y unas tramas con tendencia al desasosiego. Ya habíamos disfrutado con sus tipografías y con la sólida frialdad de su línea y ahora podemos añadir a esos estímulos el color. Servido además en todas sus gamas ya que el álbum supone un tour de force gráfico en tanto sus mezcladas tramas le permiten desplegar diferentes estilos, con usos del color tan variados como los lenguajes empleados.
En cuanto al contenido, esa diversidad de voces también ayuda a que sigamos la historia con interés. Vemos cómo escenas aparentemente inocuas ofrecen pistas que pueden pasar desapercibidas si no prestamos atención Personajes secundarios se revelan cruciales para el desarrollo de un relato que avanza con seguridad, entre la seriedad apocalíptica y la farsa. Por el camino nos ofrece algunos momentos memorables, como las ensoñaciones del hermano pequeño, el interludio Picapiedra o los espárragos que come la mujer del policía.
Un trabajo cargado de talento y que demuestra otra vez que Clowes es un creador a tener muy en cuenta.
Pero su mirada sigue resultando obstinadamente fría, distante, sus personajes siempre son marionetas en un gran gignol. Esa ironía posmoderna que imprime en todas sus historias a muchos les resultará arrebatadora. Nosotros no podemos evitar la sensación de que alguien se ha pasado de listo.

El largo viaje de Lena
Christin y Juillard
Norma Editorial. Barcelona, 2006.

Los autores de este álbum son dos viejos conocidos. Sabemos perfectamente qué podemos esperar del dibujante: un trabajo bien hecho, quizás un poco frío pero con todo el rigor documental y la claridad narrativa que asociamos con lo mejor de la tradición franco-belga, sección Hergé.
En cuanto al guionista, Christin, conocemos sobre todo sus guiones para el sobrevalorado Bilal y para Mézieres. Ahora une sus fuerzas a Juillard para abordar un tema fascinante, un largo paseo por toda Europa y parte de Oriente Próximo, siguiendo los pasos de Lena. De ella apenas tenemos datos pero las personas a las que visita son muy intranquilizadoras. Pronto descubrimos que forma parte de una conspiración en la que participan un montón de agentes, repartidos por diversos países. Muchos son antiguos miembros de los servicios secretos del este, que continúan dedicados a su tarea de destruir el capitalista orden occidental
El álbum juega dos grandes bazas. Una es esa naturalidad con la que Christin unifica los enemigos de la democracia del pasado con los presentes, con discursos e intenciones comunes, que les permiten colaborar más allá de las divergencias superficiales. Y la otra esa firmeza con la que se nos describen los diferentes paisajes europeos, sus difuminadas fronteras, Turquía, Siria...
Si los autores consiguen mantener nuestro interés a lo largo de ese prolongado viaje, algo falla en las páginas finales, donde los misterios son desvelados y cada uno de los protagonistas de este relato coral encuentra su destino. Los hilos que pacientemente se han ido tejiendo se atan con demasiada precipitación y resulta sorprendente la torpe crudeza con la que se remata el argumento. Hay que decirlo: esta historia merecía un final mejor.

Animal Man
Jamie Delano, Steve Pugh y otros
Planeta DeAgostini. Barcelona, 2007.

A finales de los ochenta se vivió un momento brillante, de renovacion y creación. Entre tanta calidad se colaron algunos listillos. El caso más evidente fue el de Morrison, que se encargó de la primera etapa de Animal Man. Después la serie cayo en las manos de Delano, que escribió más números de los que se publicaron por aquí en su momento. Ahora esos episodios perdidos han sido recuperados y nos podemos hacer una idea más completa de su aportación al personaje, que no fue despreciable.
Aquí colabora con Pugh, que es muy convincente a la hora de dibujar escarabajos, cangrejos, piedras, hierbas y otras texturas, pero tiende a exagerar las reacciones de los personajes, que resultan así envarados y poco expresivos.
Aunque Delano mantiene el aire de feroz militancia ecologista marcado por Morrison, tiene más talento que él y eso le lleva a incluir secundarios tan incorrectos y refrescantes como el hijo del héroe, que se pirra por las hamburguesas y desprecia todo aquello que a su padre le parece relevante. Y, sobre todo, la visión de la naturaleza es mucho mas salvaje. Admitiendo que nos hemos separado y hasta enfrentado a nuestro entorno, no se nos presenta éste como un lugar moral, idílico, pleno de armonía. Mas bien se subrayan sus aspectos salvajes, feroces, brutales y la madre naturaleza se desvela como una matrona implacable, dispuesta a devolver todos los golpes recibidos. Delano insiste en los detalles escatológicos y cuando el heroe permite que su mujer se conecte con el mundo animal, como él hace gracias a sus poderes, ella apenas puede soportar la crudeza de esa vision.
En conclusión, un tebeo irregular, con algunas ideas interesantes.

Big in Japan
L.F.Campuzano y Levalo Estudio
FEB. Madrid 2006

Este tebeo ha sido editado por la Federación Española de Baloncesto y describe la travesía de nuestra seleccion en el último mundial. No es un caso habitual en nuestra industria. Es saludable por lo que supone: explorar nuevos territorios, extender al lenguaje del comic la pasión por un juego que cada día consigue más adeptos en nuestro país. Siempre hemos pensado que para que los productos más personales y especulativos sean viables, antes deben existir obras populares y masivas, que fortalezcan un mercado siempre en crisis. Obras como ésta.
Otra cuestion son los valores concretos de este trabajo. En primer lugar, el álbum resulta entretenido. Se nota que ha sido producido a toda velocidad, con un color digital un tanto oscuro y un dibujo funcional sin florituras. Pero el resultado final es aceptable y el guionista ha tenido la astucia de enfatizar los momentos más humanos, como son todas las expulsiones de aquellos que quedan fuera de la selección, o la comentada muerte del padre del entrenador, que fue silenciada para que no afectara al equipo.
Así se consigue una narración fluida, con mucho humor, aunque también una paradoja. En un tebeo sobre un equipo de baloncesto, apenas se habla de baloncesto. O mejor, apenas vemos cómo juegan. Una representación gráfica adecuada de los partidos habría sido muy complicada, así que los autores los eluden, incluyendo breves imágenes, como si de resúmenes televisivos se tratara. En fin, una experiencia curiosa, con una bonita portada.

La Cosa del pantano
Len Wein y Berni Wrightson
Planeta deAgostini. Barcelona, 2007.

En *El enigma de otro mundo* aparecía un extraterrestre misterioso que era rescatado de entre los hielos y se dedicaba durante todo el metraje a asustar a sus salvadores y, de paso, al público. Una de las peculiaridades del bicho era su origen vegetal. El alien encontraba su final entre las llamas, tras haber regenerado partes de su cuerpo, perdidas en diferentes enfrentamientos.
Algunas de esas ideas, fueron retomadas por Len Wein en su clásico *La cosa del pantano*. El protagonista es un científico que busca un remedio para el hambre y que, en el curso de un accidente provocado, acaba convertido en un monstruo vegetal, al mezclarse su fórmula con los fluidos de la ciénaga Wein es uno de esos guionistas que tienden a pasar desapercibidos, algo bastante común entre sus compañeros de generación. En *La Cosa del pantano* se dedicó a recrear toda una colección de mitos clásicos del terror, de Frankenstein a los extraterrestes, pasando por zombies y hombres-lobo. Un auténtico festival, que contó con la magistral visualización de un dibujante que por entonces atravesaba el momento mas dulce de su carrera. Wrightson estaba en una cumbre gótica, con sus sombras y su preferencia por lo tenebroso, barroca en el despliegue de gestos retorcidos hasta lo tolerable y manierista por lo que su estilo suponía de desarrollo extremo de ensayos anteriores, con reminiscencias de artistas de la E.C., como Wood, Ingels o Davis. En ese sentido, el color ayuda poco a un trabajo que hemos podido disfrutar con anterioridad en un deslumbrante blanco y negro.
En fin, un tebeo que ningún amante del terror y la serie B en general debería perderse, para disfrutar sin complejos.

Florentino Flórez

El sheriff King, El Jabato y Sunday

Dos del Oeste y una de romanos

De un tiempo a esta parte las reediciones se han convertido en uno de los platos fuertes del mercado. Ya citamos en su momento la lista de Planeta, con sus superheroes y clasicos de prensa, a los que recientemente ha sumado James Bond. Recordemos las aportaciones de Glenat, recuperando autores espanoles de la mas variada procedencia y manteniendo actualizada la obra de Gimenez. Sumemos la aportacion de La Cupula, que retapa sus clasicos underground, con Crumb a la cabeza, seguido de Shelton, los Hernandez y, como no, Max. Ediciones B cuenta con el fondo de Bruguera y lo emplea de vez en cuando. Especialmente el catalogo de humor, agrupando historietas del Tebeo. Pero no olvidan las aventuras y los tebeos realistas que tambien produjo la extinta empresa. A la cabeza va El Capitan Trueno, seguido por otros personajes imaginados por Victor Mora.

El sheriff King

Ahora nos llega este héroe del oeste dibujado con sencillez clásica por Díaz y que supuso una de las incursiones de Mora en uno de los géneros más populares, el western. A mediados de los sesenta, que es cuando nace el personaje, todavía no se hablaba mucho de la bobada esa del western crepuscular, así que las historias de King nos presentan vaqueros bien vestidos y aventuras en que los buenos ganan hiriendo en las manos a los malos.

Al principio, da la sensación de que Mora va a emplear su repetida pero eficaz fórmula: protagonista acompañado de tipo delgaducho y gracioso y amigo fortachón y noblote. Esquema que encontramos por ejemplo en *Trueno, el Jabato* o *El Corsario de Hierro* y que yo supongo fruto de presiones editoriales. No hay porqué cambiar aquello que funciona. No nos olvidemos tampoco de la novia a distancia. Necesaria para que la confraternización masculina no adquiera aires de baño turco, pero dejando el aire suficiente para que el héroe pueda vivir sus andanzas con la tranquilidad que aporta la soltería.

Sin embargo en King las cosas no son del todo así. Lo notamos por la ausencia del gordo forzudo. No hay aquí un Goliat, un Ursus o un MacMec, sino Dandy, un atildado ayudante, más preocupado por su aspecto físico que otra cosa. Esa primera desviación de la regla ya nos avisa de que en King las apariencias engañan. Uno de los aspectos interesantes de la serie es el nutrido grupo de personajes que el guionista va agrupando en torno al héroe. Aunque ese interés en los secundarios ya aparece en anteriores trabajos de Mora, aquí adquiere mayor importancia y algunos de ellos tienen un enorme carisma, empezando por la tía Abigail y terminando en Celacactus Peef, sorprendente

¿A QUÉ VAMOS A COMER UNO DE ESTOS PASTELES DE BODA "GORDO"?
¡ANDA, MAMÁ! ¡NO ME ENTRARÁ...! ¡BUENO! ¡EN ESOS BANQUETES SIEMPRE ENGORDAN ALGUNOS GRAMITOS!

personaje que parece esbozado en el francés de *Cargamento disputado*.

En cuanto a la parte gráfica, es cierta la deuda de Díaz con Arturo del Castillo, que se cita en la introducción. Se aprecia sobre todo en la cara del héroe y ciertas soluciones del acabado. Pero si la narrativa de Del Castillo era plomiza y repetitiva, invitándonos a pasar de largo sus historias, Díaz aporta un dinamismo que no encontramos en su antecesor. Hay que añadir que la edición es bastante irregular y que tanto el color como la calidad de la línea se podían haber mimado más. Con todo, el trabajo del dibujante sobrevive.

Le ayudan, por supuesto, unos guiones entretenidos y respetuosos con el lector. No es éste un Oeste adulto, aunque Mora se permite los típicos toques de denuncia que le caracterizan, mostrando indios que son esclavizados para trabajar en las minas y describiendo a una banda de desalmados que pretende engañar a unos pobres inmigrantes. Pero lo importante en King es el entretenimiento, la aventura en estado puro, con ingredientes folletinescos que nos hacen preguntarnos por lo que ocurrirá a continuación. En algunos aspectos puede haberse quedado anticuado y resultar un tanto ingenuo, naif. Pero es, se mire como se mire, un trabajo honesto y bien realizado, ligero, fácil de leer y absolutamente recomendable.

El Jabato

Este personaje nació en 1958. Hace diez años ya se reeditó la primera colección, con un formato apaisado que respetaba la apariencia del original. Ahora, siguiendo la pauta marcada por *El Sheriff King*, vuelven a lanzarlo, empleando la fórmula de los setenta, que muchos conocimos como Jabato Color. No se puede decir que se hayan esmerado mucho con las reproducciones, algo que también pasa en la colección de King; es la única pega que puedo poner a una recuperación que considero imprescindible. Poco a poco, vamos dándonos cuenta de la importancia del legado de Mora y sus compañeros de fatigas, algunos de ellos dibujantes tan extraordinarios como Ambrós, Pardo o Fuentes Man en *El Capitán Trueno*, o este Francisco Darnís, que le acompaña en *El Jabato*.

Esa es la primera diferencia que apreciamos entre ambas colecciones. Aunque muchos dibujantes pasaron por Trueno, su imagen está sólidamente unida al talento de

Ambrós. Éste, diferente y con una calidad fuera de toda duda, marca sin embargo una pauta algo más estilizada de la que sigue Darnís. En *El Jabato*, su maduro dibujo transita con seguridad los terrenos del realismo más clásico y, al tiempo, dinámico. Sus figuras siempre están llenas de vida, sorprenden algunos de sus atrevidos encuadres y convencen siempre la expresividad y naturalidad de los personajes. Darnís aporta una dosis extra de realismo, lo que sin duda empujó a Mora a escribir historias algo más serias y naturalistas de lo que recordamos en *Trueno* o en *El Corsario de hierro*. No es que no encontremos los rasgos que siempre caracterizan sus guiones, sino que se presentan con mayor madurez y con una perfección poco habitual en series de largo recorrido como ésta.

Sobre todo, en estos primeros episodios que ya se han publicado no deja de sorprender lo bien perfilados que están los argumentos, cómo la celeridad de la acción no impide el desarrollo de personajes y la construcción del drama. Los autores de alguna manera consiguen un imposible equilibrio entre las frenéticas aventuras juveniles y ciertas alturas trágicas que uno no espera encontrar en este tipo de productos. Hay varias características dignas de mención.

Primero, la presencia constante de personajes femeninos fuertes. De la hija del rey bárbaro a Claudia, la eterna novia del héroe, pasando por la reina de las mujeres abejas o la desdichada Tais, el relato está puntuado por la aparicion de mujeres con carácter, bien construidas y creíbles, a pesar de todas las limitaciones propias de la época.

Aventuras extraordinarias. Dioses que escupen lava con la que se sacrifica a inocentes, un paseo por el cementerio de los elefantes, expediciones submarinas con monstruo incluido, seres deformes que habitan las catacumbas de Roma, momias que se pasean

matando gente... La imaginacion de Mora apenas tiene límites y está bien alimentada a base de personajes de terror de serie B Aquí apenas contiene su afición a los argumentos terroríficos, con los que anima e introduce variedad en las historias.

Trucos argumentales constantes. Mora emplea muchos recursos para excitar el interés del lector. No permite que tengamos más información que el héroe, con lo que mantiene la intriga, introduce pistas falsas o adelantos de la acción para que estemos pendientes de lo que pasará a continuación, añade secundarios con facilidad y siempre muy verosímiles, etc.

Esto es algo serio En El Jabato, parece haber un esfuerzo por conectar las aventuras con la realidad, lo que provoca que la muerte aparezca con cierta asiduidad Muere Tais, la joven enamorada del héroe, en una emotiva escena, muere el padre de Claudia, etc. Aunque la relación de Mora con los hechos históricos es tan ligera como acostumbra, se aprecia un esfuerzo para que las pasiones y desventuras de sus protagonistas resulten más convincentes.

Finalmente, llama la atención la moral cristiana que exhibe el héroe. Sabemos que es una imposición del momento, pero resulta refrescante verle reaccionar con auténtico asco ante pecados tan habituales como la envidia, la codicia, o la mentira, por no mencionar su rechazo a una violencia en la que, a pesar de todo, se ve envuelto constantemente.

Este tebeo se mantiene tan fresco como cuando fue creado, hace ya casi medio siglo.

SUNDAY

Víctor de la Fuente dibuja esta serie entre 1968 y 1970 y para entonces ya llevaba un largo bagaje a sus espaldas. Se había iniciado dibujando en algunas de las revistas españolas más conocidas, como Chicos, Flechas y Pelayos o Maravillas. Luego había conocido el camino de la emigración, en Argentina primero y Chile despues. En esos paises había trabajado para agencias de publicidad y dibujado algunas historietas, pero también practicó la lucha libre y el boxeo. Aunque pronto abandonó estas actividades, no constituyen un dato menor en su biografía porque Víctor ha sido un luchador toda su vida Tanto él como sus hermanos Ramón y Chiqui, han sido de los que más han peleado por los derechos de autor, en éste y otros países. El periplo de Víctor no terminó en Sudamérica. Vuelve a España desde donde realiza historietas bélicas para Inglaterra, sin acreditar.

Es entonces cuando Toutain le plantea la posibilidad de dibujar una serie en las mejores condiciones posibles: con un tema que le gusta, el western, un guionista muy conocido, Víctor Mora, y destinada al mercado internacional. Así nace Sunday, de la que Víctor realizará doce episodios de 24 páginas cada uno. Luego su hermano Ramon dibujará otros cinco más. Después decide abordar obras cuya autoría, guión y dibujo, fuese completamente suya. Primero vino *Haxtur*, más tarde *Nathal-Dor, Amargo, Haggarth* y tantas otras. Luego se exilió a Francia, con encargos para Italia y otros países y el resto es historia. Víctor es uno de los más grandes dibujantes de este país y en Sunday ya se nota.

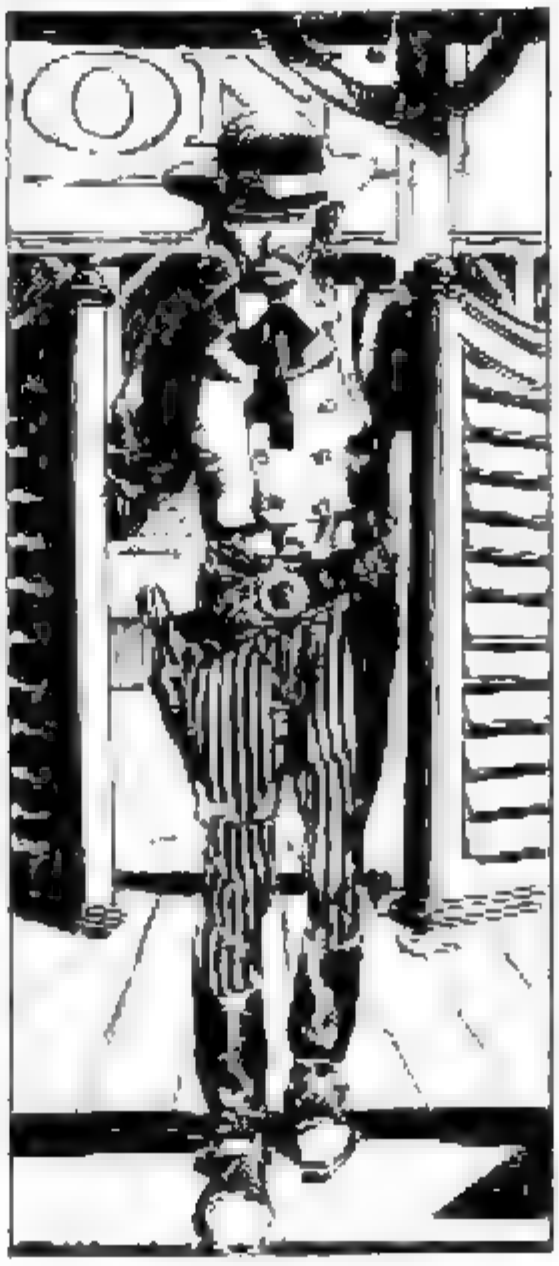
Por un lado encontramos algunas de sus mayores virtudes, como un entintado tremendamente expresivo y que nadie ha sabido imitar, un sentido de la composición que convierte las viñetas en auténticos cuadros, una dinamica interna de las figuras que las vuelve vivas y creíbles, un dominio del dibujo de animales que ya es legendario, etc. Añadan a eso ciertos aspectos de su narrativa, que luego se refinarían y acentuarían en Haxtur, como es el empleo de espectaculares viñetas alargadas en sentido horizontal y vertical, juegos con la fragmentación de las imágenes, interés por la representación de momentos oníricos, uso de viñetas de fondo continuo, etc.

En el capítulo de las debilidades, señalar la movediza fisonomía del protagonista, expli-

cada en la introducción como una característica que resta importancia a la figura del héroe, que se integra así mejor en los sucesos narrados, como uno más. Lo cierto es que esa inconsistencia en la caracterizacion resulta sorprendente en un dibujante que parece puede con todo, de las ambientaciones a la descripción de la acción, pasando por bellas mujeres o feroces indios.

Sunday es, en general, una obra que aporta muchas satisfacciones en el terreno gráfico. Repasar sus planchas nos permite pasearnos por el talento único y diferenciado de ese asturiano universal, Victor de la Fuente. Pero... cuesta leer estas aventuras. Y aún más determinar porqué. El trabajo de Mora no difiere tanto de anteriores obras suyas, como el Sheriff King. Pero aquí se echan en

CUANDO CASS TIMBERLAKE ENTRABA EN UN BAR...



falta aspectos que sí encontrábamos allí, como el humor. Sunday, ayudado sin duda por los dramáticos dibujos de Víctor, destila una gravedad que no conviene al despreocupado tono aventurero de Mora. De hecho, cuando años más tarde vuelven a reunirse en *Los ángeles de acero*, Mora ya adopta un aire más desenfadado y llena esa serie de momentos cómicos, que la aligeran y mejoran.

Además, Mora está ya iniciando una transición hacia productos más serios, más comprometidos que no mejores, y algunos aspectos chirrían precisamente por eso. Cuando en el episodio "¡Linchad al asesino!" el protagonista se enfrenta a unos indios y el texto nos informa de que les dispara, cuidando de no herir mortalmente a ninguno, no podemos evitar una sonrisa. Una cosa es que el héroe no se encarnice con los nativos y otra muy distinta que los mime. En fin, la serie está llena de relatos bienintencionados, donde se denuncian agresiones a la libertad de prensa, abusos racistas o atentados contra el derecho a la libre reunión Pero ya saben, las buenas intenciones rara vez construyen buenas historias. En general, los personajes hablan mucho y el peso de los textos, tanto en diálogos como en cartelas de apoyo, acaba siendo excesivo, derrotando al lector mejor predispuesto y alejándolo de la lectura

No podría señalar exactamente donde está el problema, porque no creo que podamos hablar de grandes errores. Lo que cuenta Mora es interesante y el dibujo de Víctor es magistral. Pero un conjunto de pequeños deslices en la puesta en escena acaban arruinando el placer de la lectura, distanciándonos de lo narrado. Una pena.

En todo caso, una afortunada recuperación que promete ser la primera de toda una línea dedicada a Víctor de la Fuente. Sin duda se lo merece.

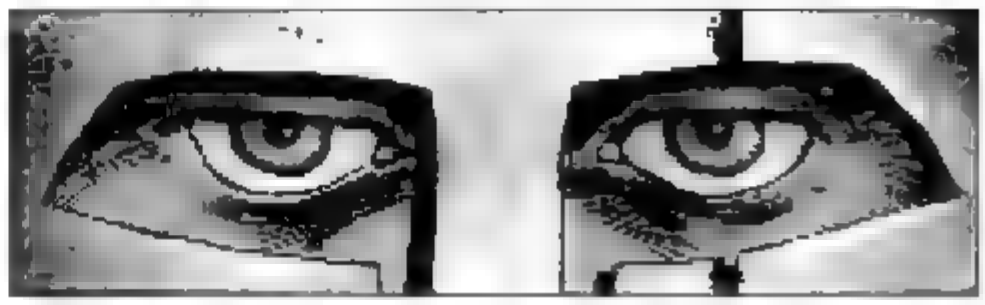
Respecto a Víctor Mora, si desean saber mas, pueden recurrir a los extensos artículos que le hemos dedicado en el pasado (1).

(1) Nuestra bibliografía sobre Víctor Mora incluye
Nº 6 *Análisis de una nueva revista de comics. Sunday* Faustino R. Arbesu (1977)
Nº 27-28 *El cosaco verde un héroe de las estepas.* Fernando Cuesta (1984)
Nº 35-36 *El último héroe (El corsario de Hierro)* Fernando Cuesta (1986)
Nº 45 *Infierno en las nubes (Los ángeles de acero)* Fernando Cuesta (1989)

FAUSTINO RODRIGUEZ ARBESU Y JOSÉ Mª FLORES

¿Históricamente correcto?
300, otra vez

En ocasiones ocurre que un producto mediocre trasladado a la Gran Pantalla llega producir una obra maestra. Para ello se precisa, en primer lugar, de un gran guionista cinematografico y, a continuacion, de un gran director. Grandes de la cinematografia como John Ford, John Huston, Alfred Hitchcock o Raoul Walsh, todos ellos, aunque no figuren en los creditos como guionistas, seleccionaron esas obras y contribuyeron a lograr un gran guion y como consecuencia grandes peliculas. Este no es el caso de Zack Zynder, Kurt Johnsta y Michael B. Gordon como guionistas y Zack Zynder tambien como Director de 300.



De un comic mediocre han obtenido un producto estetica, historica y narrativamente horrible, digno de figurar en la lista de las 10 peores peliculas de la historia del cine Un film que deberia ser épico parece hecho para meter miedo, de malo y no sólo por eso sino por que tiene ingredientes propios de este género, y con una puesta en escena especial para gays de gimnasio y de bares de moteros. Un atropello a la Historia, que no por ello se debe de poner en cuarentena, pues una película no tiene por que ser fiel a la Historia, dado que es una ficción, pero por favor...Ver sus imágnes nos ha hecho desempolvar el artículo que en su día (1) publicamos con respecto al cómic de Frank Miller. Éste es.

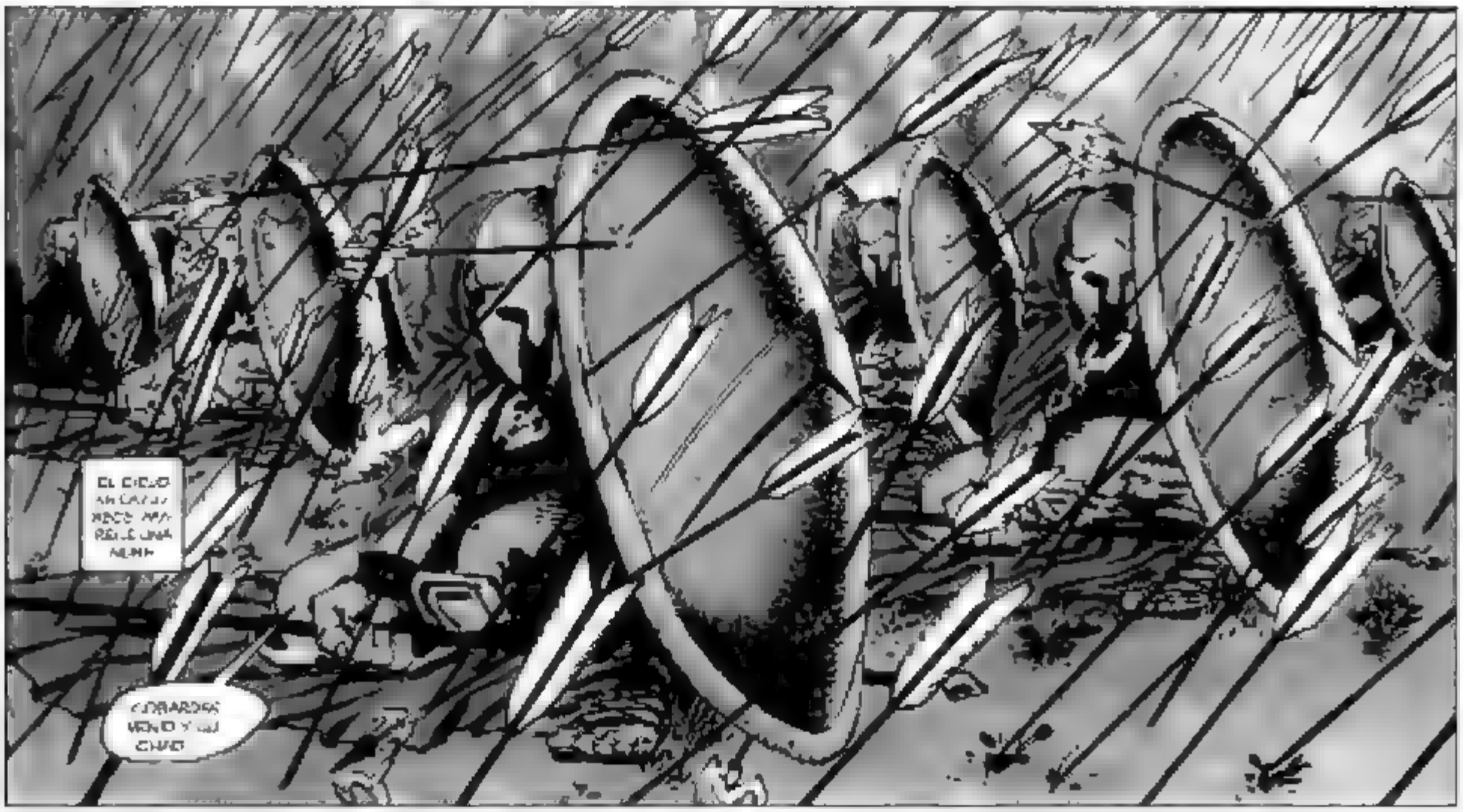
Una vez más, la tan cacareada, soñada y deseada libertad de creación, lejos de las grandes editoriales, ha dado origen a una obra mediocre Eso es lo que ha creado FRANK MILLER en 300.

La historia que cuenta es de lo más pobre, pueril y baldía que imaginar se pueda. Consiste en la recopilación de media docena de topicos de Historia de PARVULARIO, a los que se ha añadido el pretendido ingrediente de un personaje monstruoso de fuerza sobrehumana, con una personalidad subvertida del clásico cuento de humanoide-noble-bestia: un QUASIMODO al revés. Un tópico más al fin y al cabo.

HISTORIA SIN HISTORIA CONTRA LA HISTORIA

Miller se ha limitado a contar una historia maniquea, de buenos y malos, de superhéroes contra villanos, pretendidamente ambientada en el siglo V antes de Cristo, pero con un fundamento histórico que produce vergüenza ajena. Todo lo que de Historia tiene se basa en los nombres de los reyes: Jerjes, Leónidas,... lugares: el paso de las Termopilas, el monte Taijeto, un par de estandartes, un peinado y dos o tres frases del tipo "vuelve con el escudo o sobre él" que de tan sobadas estorban... y poco más digno de mención.

Además de lo limitado de las referencias, la visión histórica que ofrece Frank Miller es claramente tergiversadora. En primer lugar, presenta a sus espartanos como el último bastión de la razón y libertad cuando lo cierto es que el régimen espartano se caracterizaba por un severo "apartheid" ejercido en base a un "derecho de conquista" sobre los ciudadanos de condición social más baja, los ilotas, quienes se rebelaron en múltiples ocasiones contra esta dominación. Segundo, la alianza con Atenas y otras ciudades-estado griegas, lejos de motivos idealistas, respondía precisamente al deseo de la oligarquía de evitar una nueva rebelión de los ilotas, animados por los envites de los persas. Tercero, esas virtudes castrenses, ese "permanente estado de preparación militar y disposición para el combate", que Frank Miller quiere exaltar se hacia necesario para que la reducida comunidad de espartanos de pleno derecho mantuviese sojuzgada a la mayoria de la población. Cuarto, No hay evidencia de que los guerreros de Esparta, ni ningún otro pueblo de la Antiguedad con un alto grado de civilización combatieran desnudos. La pura logica, como muy bien apuntó Roy Thomas no hace mucho (*Conan el bárbaro* nº 54), deberia prevenirnos contra este tópico.



El mismo Heracles, fundador mitologico de Esparta, es representado en uno de los frontones del templo de Afaya en Egina (primer cuarto del siglo V a.C.) con faldellín, coraza y casco; aún más, en las cerámicas pintadas con escenas de la guerra de Troya, los protagonistas llevan algún tipo de protección corporal. La verdad, ese desfile de machos con las pirulas al aire y tanta espada afilada cerca produce un poco de aprensión. Demasiado fálico para nuestro gusto.

Todas estas cuestiones, a fin de cuentas, serían secundarias si Miller hubiese realizado una obra notable, basada como lo está en un hecho conmovedor y heróico. Sin embargo, la descripción de los sucesos de las Termópilas desprende más emoción en un árido libro de Historia que en su relato ¿Dónde están los fallos? En el abuso de tópicos, en primer lugar. Lo que funciona en un trabajo de género no tiene por qué funcionar en uno que precisamente pretende salirse de lo usual; en consecuencia, no consigue crear momentos de tensión por más que las "machadas" se repitan una y otra vez Segundo, en una caracterización de personajes y vestuario poco acertada. El diseño de producción, por decirlo así, es cuando menos chocante. No es sólo el aspecto de Jerjes, del cual nos ocupamos más tarde, son los uniformes posmodernos de las distintas unidades persas, son esos peinados a lo rastafari en los guerreros griegos. Más o menos, 300 tiene tanto que ver con la Antiguedad como los trajes y decorados de la película El Ultimo Caballero con la verdadera Edad Media. No queremos ser tiquismiquis, pero ¿para qué hacer referencia a hechos historicos concretos si después te pasas por la entrepierna el mínimo atisbo de realidad? Como autor, Frank Miller está en su derecho de ofrecer la visión de la Antiguedad que le apetezca, pero tambien nosotros, como lectores, como críticos estamos en el nuestro de rechazarla.

Afropersia

Y si la historia flaquea, el resto, de traca. Desde la entrada física de Jerjes en escena, muy adecuada para un PACO CLAVEL pero impropia del Rey de Reyes, de un rey inmerso en una de las culturas más refinadas de la época; sin olvidar el aspecto negroide que presentan las élites persas, desde el rey al embajador (así como muchos de los guerreros espartanos con excepción del rey Leónidas), que más parecen sacados del Harlem neoyorquino que descendientes de una de las razas mas blancas de la época: la raza aria.

Pensamos que Miller, voluntaria o involuntariamente, ha caído en las redes del afrocentrismo. Esta teoría, no sólo propugna que el origen de la humanidad está en África, sino que toda la cultura occidental procede del expolio a una civilización africana: la egipcia Los seguidores de este parecer, a partir del descubrimiento de unas pirámides próximas a las fuentes del Nilo, es decir en el corazón del África subsahariana, deducen que TODOS los egipcios de la época de los faraones eran negros. Aún más, de las representaciones del dios Horus (el de la cabeza de halcón) extraen la conclusión de que esos antiguos egipcios negros sabían volar. Esto y una sarta de disparates más constituían no hace mucho, precisamente cuando se estaba gestando 300, lo más "in" y lo más políticamente correcto sobre el "problema negro" en los Estados Unidos. En su día, pocos se atrevieron a rebatirlo con argumentos racionales pues rápidamente se encontraban acusados de racistas y reaccionarios (2). Imaginamos que Miller, adoptando una supuesta postura progresista, habrá pensado que si los egipcios eran negros, cómo no iban a serlo los persas de una época similar (total, milenio arriba o abajo qué importa) más aún teniendo en cuenta que el imperio persa de esa época abarcaba el territorio del Antiguo Egipto. No es que tenga demasiada importancia, pero las élites persas en el siglo V antes de Cristo aún deberían mostrar muy generalizados los rasgos de su procedencia aria. No sería extraño que incluso poseyeran ojos de color azul. Lo decimos sólo en honor a la verdad.

Bisexual tal vez, "Drag Queen" No

¿Qué decir del aspecto de Drag Queen que presenta Jerjes? ¿Cómo se puede llegar a tal absurdo? Desconocemos si Jerjes fue afeminado, homosexual, bisexual o extraterrestre, nos da lo mismo. Lo que es de un atrevimiento ofensivo es presentarlo como una Maricona loca y negroide. En aquellos tiempos, parece ser que sería casi imposible y en todo caso representaría un deshonor, que el rey persa se exhibiera de esa guisa, y no solo el rey, sino también cualquier ciuda-

NOTAS
(1) El Wendigo nº 83. Gijón, 2000
(2) Como se puede leer en el libro de HUGHES, Robert
La cultura de la queja
Ed. Anagrama. Barcelona, 1994
(3) Véase nuestra bibliografía completa sobre Miller en el numero 74-75

dano de a pie. Según nos cuentan, entre las muchas curiosidades y particularidades del Imperio Persa se encontraba el Recato. ¿Qué decir de la "bola de billar" que le ha puesto por cabeza? ¿Y de los colgajos que la adorna? ¿Acaso cree Frank Miller que los diseñaba Ágatha Ruiz de la Prada? ¿Y el trono? ¿Dónde está el parasol?, distintivo imperial por antonomasia, que impedía que su piel fuera expuesta y atenuaba la acción producida por los rayos solares sobre la melanina

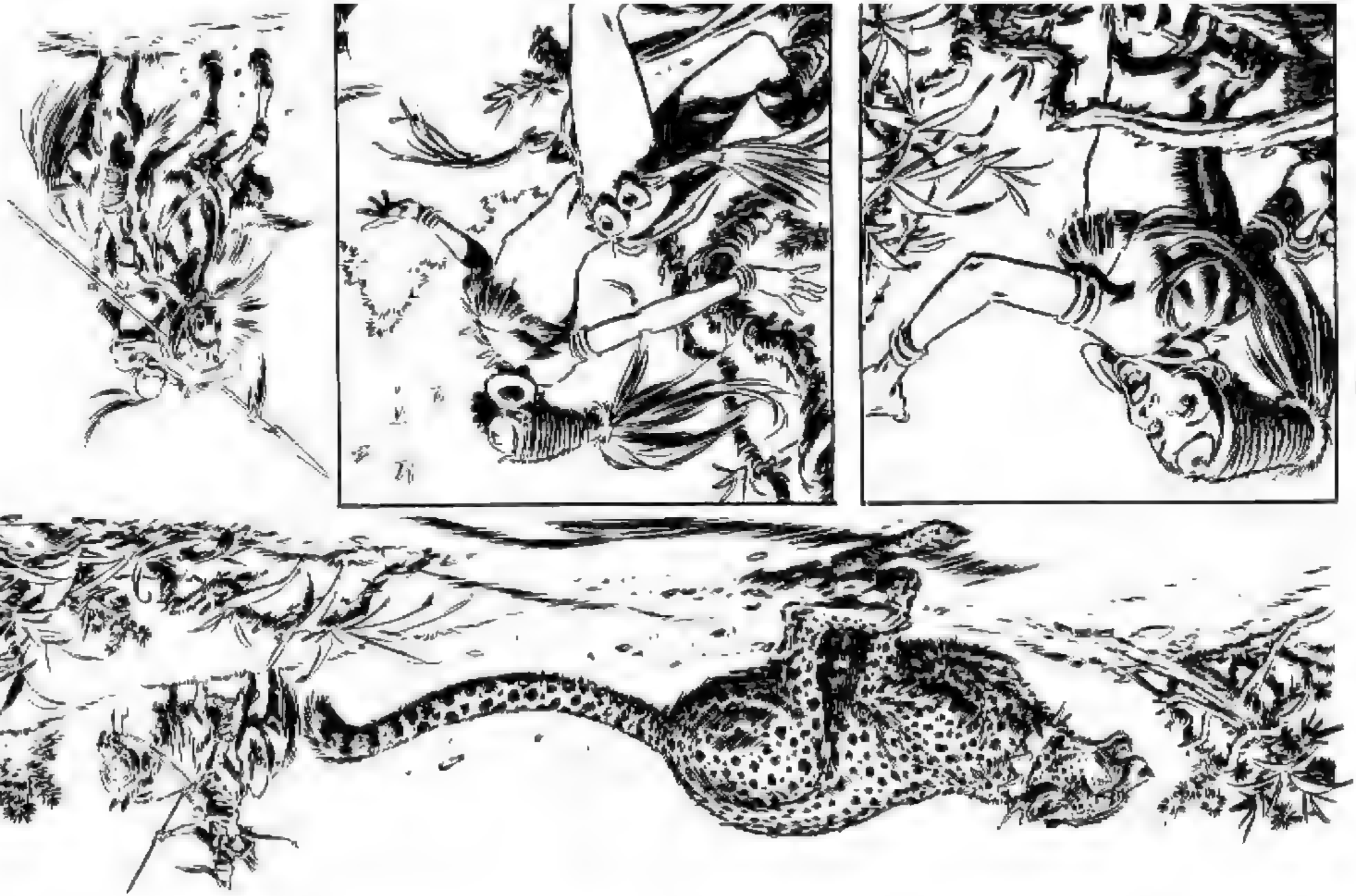
Hace unos números, en relación con su trabajo en Sin City, hablábamos del predominio de la estetica sobre la narrativa (3). A la vista del resultado final de 300, creemos sinceramente que ambas han salido derrotadas.

Plagiarse a sí mismo

Este particular Hazañas Bélicas de la Antiguedad da la impresión de cosa ya vista en el autor: poses, situaciones, declaraciones altivas, etc., y esto -¡ojalá nos equivoquemos!- es síntoma de agotamiento creativo. Veamos un caso pasmoso.

¿Cómo se puede dibujar un jinete con estribos en su montura, en el siglo V antes de Cristo?. De este aparejo no existe documentación fidedigna de su uso hasta el siglo IX, lo cual significa 1.400 años después de la batalla de las Termópilas. No es por nada, pero en esto de los estribos, Miller lo tenía bien cerca, con los aborígenes de su tierra natal, que todavía montaban "a pelo" en pleno siglo XIX. Sólo por eso debería haberlo pensado un poco mas antes de dibujar al Embajador de Jerjes al galope, a caballo y con estribos. Creemos tener la clave que explica por qué se produjo este error. Para este dibujo, Miller literalmente CALCÓ uno de sus dibujos de la serie El señor de la noche (página 30 del cuarto volumen). Dibujo que enmarcado en la totalidad de una página representa a Batman montando en un caballo al galope. Como esto sucedía en el siglo XX es logico que la montura llevara estribos. Para la realización de la llegada del Embajador de Jerjes, utilizó el mismo dibujo cambiando al jinete y se olvidó de quitarle los estribos, no recordó que la historia de los 300 estaba ambientada en el siglo V antes de Cristo. Craso error, probablemente ocasionado por las prisas y la pereza. Existen otros casos similares en la obra, pero este es el más significativo por el atropello a la historia que representa.

En fin, todo, absolutamente todo se le podría perdonar, admitiendolo como licencias, si al menos hubiera contado una bella historia, una historia que atrapara, cautivara, que conmoviera, pero no, hasta los dialogos son "pretenciosamente" ingeniosos. Solo se salvan algunas imágenes aisladas. Escaso bagaje para tan grandes y pretenciosas alforjas. Una creación impropia de alguien que llegó a brillar a la altura de la genialidad cuando se embarcó en historias como Daredevil Born Again, El Señor de la Noche, Batman Año I o la casi totalidad de su trabajo para Daredevil. Quizás el brillo le ha deslumbrado y ya no es capaz de distinguir lo que hace sobre un papel en blanco.



2006: el Salón de la emotividad

Este deberia haber sido el Salon del Homenaje al Underground, como así rezaba en los titulos de presentacion del mismo, dada la cantidad de actividades que se desarrollaron en torno a ese movimiento cultural. La unica vanguardia que verdaderamente ha existido y perdurado en el tiempo en los últimos cuarenta años. Pero no fue asi, en el discurrir de los acontecimientos, como mas tarde se detallara, fue un Salon donde primo lo entrañable y la emotividad hizo de protagonista en muchas de las acciones desarrolladas. Pero dejemos que los hechos sean narrados en forma cronológica.

Homenaje al underground

Con esta edicion, la trigésima, se monto un Salón en torno al Underground. Para ello vinieron a Gijón a tres de los autores más relevantes de esta nueva forma de expresión dentro del cómic: Frank Stack, Gilbert Shelton y Peter Bagge.

Se presentó el magnifico libro-catalogo que el Ayuntamiento de Palma de Mallorca habia editado en torno a Gallardo, pionero en España del citado movimiento. Lo trajo Florentino Floréz dentro de su maleta, calentito y con las tintas aún sin secar. En él han participado activamente miembros de la organización del Salón del Principado.

Se invitó también al profesor de la Universidad Temple de Filadelfia John Lent, al que se ha de adjuntar al citado movimiento, dado que la mayor parte de los libros que ha editado, y son más de 50, los ha dedicado a escribir sobre el cómic y el cartoon de países que para el mundo occidental pertenecen al underground debido a su total y absoluto desconocimiento, tales como los enclavados al norte de África, Malasia,...

El Salón

Comenzó el martes día 10 a las 12.30h. de la mañana con la presentacion a la prensa de Frank Cho y la inauguracion de la exposición integrada por 40 de sus magnificos originales. Exposición que fue un gran éxito de público y uno de los principales atractivos del Salón.

La Inauguración oficial se produjo en el Teatro Jovellanos a las 19.00h. del miércoles día 11 de octubre, con la presencia de la

Los invitados y sus acompañantes, visitando el Prerrománico

Concejala de Cultura Sra. Mercedes Álvarez y del Director del Salón Faustino Rodriguez Arbesú Después de unas palabras de la concejala se procedió al homenaje a los dos gijoneses del grupo de música astur *Felpeyu*, recientemente fallecidos en accidente de automóvil: Carlos Redondo e Igor Medio. Este último también Historietista. Se inició con el sonido en solitario y en crescendo de una de las partituras del grupo *Felpeyu*. En él surgieron los primeros signos de gran emotividad, que marcarían estos encuentros con tinta indeleble, dada la presencia en la sala de la madre de Igor, junto con personas cercanas al entorno de ambos artistas y de algunos componentes del grupo musical, como el también dibujante de cómics Barbero. El acto fue subrayado con la proyección de diapositivas de la obra de Igor en la gran pantalla de unos ocho metros de altura, montada para el acto.

A continuación se procedió a la entrega de los Premios Haxtur que habían sido concedidos en años anteriores a dos autores presentes en esta edición A Peter Bagge se le entrego el Premio Haxtur votado por el público en 1996 y a Vince Locke el correspondiente a la Mejor Historieta Larga del 2005 por su magnífico trabajo en *Una historia de violencia*

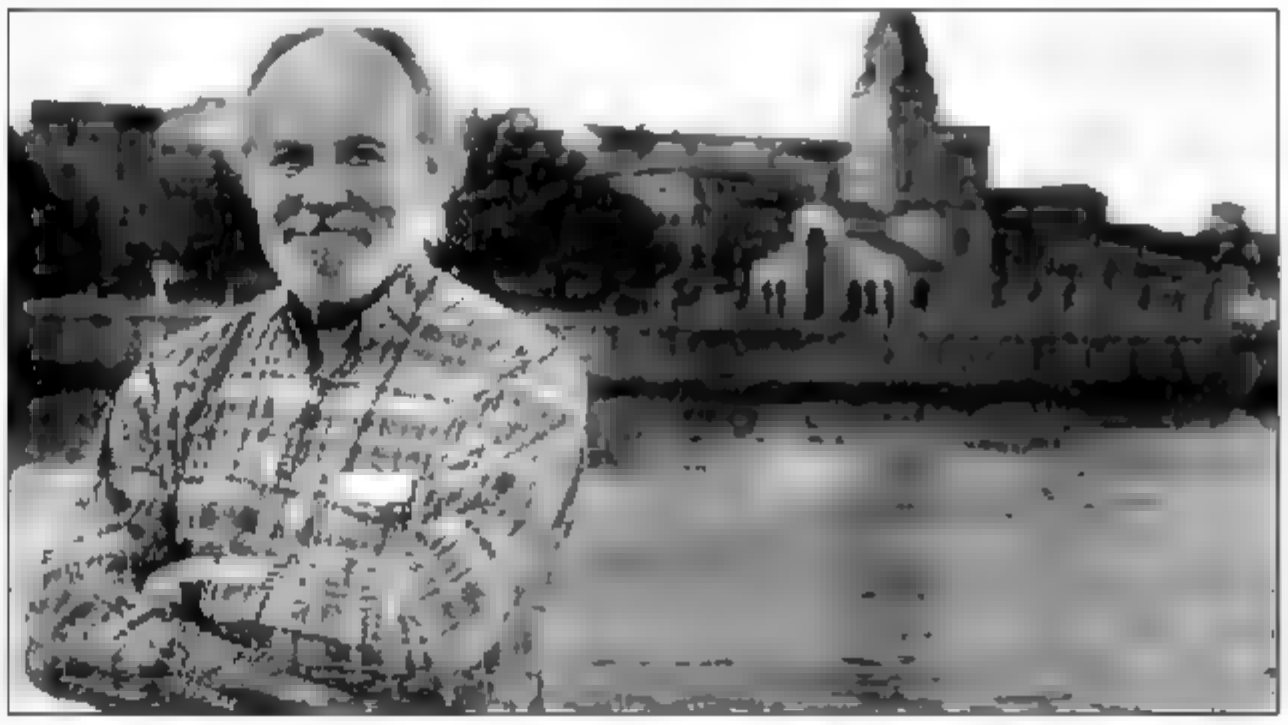
Tras esta pequeña ceremonia de entrega de los Haxtur diferidos, se dio lectura a los nombres de los autores presentes, los cuales fueron subiendo al estrado del teatro. En este orden fueron nombrados: Frank Cho, John Lent, Frank Stack, Vince Locke y Gilbert Shelton, todos de U S.A.. De España fueron nombrados Jaime Herrero, Antonio Garrido, Juan Escandell, Pau Rodríguez, Guillermo March, José María Álvarez, Alberto Álvarez Peña, Marcos de las Heras, Gaspar Meana, Álvaro Noguera y Romualdo A. Barbero.

La mesa redonda integrada por Gilbert Shelton, Frank Stack y Peter Bagge, moderada por Juan José Plans dió comienzo acto seguido. Los dos primeros, integrantes y fundadores del citado movimiento cultural y el tercero uno de los principales autores del actual momento. El acto fue amenizado con proyecciones de diapositivas sobre sus trabajos a tamaño gigante, algo que siempre sorprende a los autores invitados. Después vinieron la firma de autógrafos y realización de dibujos por parte de aquellos autores que quisieron formar parte de la mesa, que fueron la practica totalidad.

Antes se habían iniciado a las 16.30 h como actividad complementaria, las sesiones de Comic en Vivo en el Antiguo Instituto Jovellanos con Alberto Peña, Gaspar Meana y Álvaro Noguera. Actividad que se prolongó al resto de los días de celebración del Salón y a la que se agregaron autores como Garrido, Herrero, Shelton, Vince y otros.

En días sucesivos fueron presentados a partir de las 18.00 h. en el Centro Cultural Antiguo Instituto Jovellanos el resto de los artistas invitados, a los que hubo lugar, dado que este año el Salon se limitó por falta de dinero, a los días 11 al 14 ambos inclusive

El jueves le tocó el turno a Guillem March, Joan Escandell y Franck Stack. Escandell protagonizó otra de las sorpresas del salón. Gracias a Juan Miquel Morey, conocido agitador comiquero palmesano, habíamos localizado una historieta de juventud del autor ibicenco. Estaba protagonizada por él mismo y su pandilla, con un estilo de principiante, pero que ya apuntaba maneras.



Shelton con una vista de Gijón al fondo

Lent con su Premio John Buscema y Stack con su Haxtur, acompanados por Shelton y, detrás, Bagge

Se incluyeron algunas imágenes de este tebeo al final de su charla, sin comunicárselo a Escandell. El encuentro con el público fue especialmente gratificante para un dibujante que lleva muchos años alejado de sus lectores españoles, realizando trabajos para agencias europeas. Pudo comprobar que todavía contaba con muchos seguidores, a pesar de los años trascurridos desde que dibujara en la colección Joyas Literarias Juveniles. Cuando de repente las imágenes de aquella historieta juvenil aparecieron en pantalla, prácticamente se quedó mudo de la emocion y la sorpresa.

El viernes subieron al confesionario Jaime Herrero, Antonio Garrido, Vince Locke y John Lent. Para presentarlos y moderar las intervenciones del público se contó con la intervención de Fernando Cuesta, José Mª Álvarez, Joaquín Fuertes y Faustino Rodriguez.

El sábado llegó el gran espectáculo de la entrega de los premios a los acertantes de las quinielas, de Premios Haxtur y el Premio John Buscema Amar al Cómic. Previamente subieron al escenario para ser presentados al publico Peter Bagge y Frank Cho. La presentación corrió a cargo de José Mª Álvarez y Florentino Flórez. Ambos significaron un gran acontecimiento con su gracia y locuaz desparpajo.

En la ceremonia de entrega de premios intervinieron Sofía Carlota Rodriguez, directora y guionista del programa de Canal 4 *Hazte un cine*, y el periodista gijonés Joaquín Fuertes. Estuvieron también entregando premios la Alcaldesa de Gijón Paz Fernández y la Concejala de Cultura Mercedes Álvarez. Una vez finalizada se procedió a la realización del *Cómic en Vivo* en grandes paneles por los autores invitados, acompañados por la ya clásica banda de gaiteros/as que previamente habían estado anunciando el evento por el céntrico Paseo de Begoña, el segundo corazon de la ciudad.

Actividades complementarias

Aparte de la hermosa exposición de originales que trajo y llevó el propio Frank Cho, debido a los robos perpetrados impunemente hace unos años en el Centro Cultural Antiguo Instituto Jovellanos, y de los encuentros del Cómic en Vivo, poco más podemos destacar en cuanto a actividades paralelas, dado el pequeño montante de dinero que se había logrado reunir de subvenciones, apenas cuatro millones de pesetas.

En el Antiguo Instituto se exhibieron varios paneles con el Homenaje al Autor que Amamos, los Finalistas a los Premios Haxtur en todas las modalidades y este año un Homenaje al autor ganador del Premio John Buscema: Amar al Cómic. Como el lector recordará este premio solo se concede cuando encontramos una persona o entidad en el Mundo, merecedor de él, por su contribución a que el Cómic sea reconocido como le corresponde como Medio de expresion y como Arte.

Hubo otro acto que se revistió de gran emotividad. Ocurrió el viernes 13 a las 13 00 h. En una de las actividades paralelas programadas para presentar al público asistente *El Humor Gráfico de España* por su autor Luis Conde; ese magnífico libro-catálogo *Cómo ser Gallardo* publicado por el Ayuntamiento de Palma de Mallorca y presentado por Florentino Floréz, *La gran carrera*, nueva obra de Pau y *El Wendigo* nº 105/106, que le tocó presentar al Director del Salon.

Cuando se estaba mostrando el nuevo Wendigo y se llegó a la mención del capítulo correspondiente a *Mujeres*, al Director del Salón se le trabaron las palabras, se le hizo un nudo en la garganta y no pudo continuar. El silencio invadió la sala, la cual, cosa rara para un acontecimiento como éste, estaba bastante llena de publico. Fue como si una pesada losa de mutismo se hubiera abalanzado sobre los presentes. Todo se paralizó durante varios segundos, quizás un minuto, durante el cual reinó el más absoluto silencio. Se podía cortar el aire con un cuchillo. Afortunadamente Florentino Floréz supo reaccionar e intervino mostrando diapositivas y comentándolas. Varios minutos después, aún con la voz quebrada, Faustino pudo continuar con un sonido de voz muy débil. El motivo de este apagón de sus cuerdas vocales se debía a que con este nuevo numero de la revista había pretendido rendir un homenaje a su esposa e hijas y a todas las mujeres que le habían proporcionado todo su ser y estar. Su estado anímico fue interpretado con gran sensibilidad por el publico asistente, que inundo la sala con el sonido de un estruendoso aplauso. Hubo una mujer que afirmó que lo que había presenciado había sido la más bella declaración de Amor. Pache Merayo en el diario El Comercio recogió este momento con las siguiente palabras "...Fue, precisamente, Faustino Rodriguez Arbesú quien se llevó todos los

Los invitados en la clausura

aplausos de la presentación, no solo al dar a conocer el futuro que le espera a la veterana revista, sino al rendir homenaje con ella a su mujer, Pochola Eguren, a la entrega y la pasión que siempre ha puesto en el trabajo que ambos han llevado a cabo juntos. Con el tributo emocionado a su esposa, el director del Salón del Cómic y de El Wendigo hizo también un sentido homenaje a las mujeres en general con las que vive, trabaja y comparte sus mejores momentos".

Garrido y su canto a la sidra

Otra de las grandes sorpresas de estos peculiares encuentros, fue el éxito obtenido entre el público y más especialmente con los medios de comunicación, por uno de los invitados locales: Antonio Garrido. Este humorista, improvisador donde los haya, se llevó la mayor parte de las atenciones de los medios de comunicación. Resultó una grata sorpresa el comprobar que este asturiano agudo era el centro de atención de periódicos y televisiones. A pesar de que su actividad en el medio, impresa en algún diario, hacía años que no se prodigaba, todos le reclamaron incluso días después de finalizado el Salón. La televisión autonómica solicitó su presencia con el objeto de hacerle una entrevista. Su *Oda a la Sidra* será por siempre un hito de popularidad. Algo irrepetible, como lo es su presencia en cualquier tertulia que quiera pasar un rato agradable con sus ocurrencias.

Su participación significó, además de un descubrimiento para muchos, un éxito más de la organización.

Secretitos y al oído

En la entrega de premios se produjo otro de los actos que dieron lugar a una comunicacion de sentimientos, ternura y afectividad entre el público asistente y el receptor del Premio Haxtur al Autor que Amamos, el cual al recoger la estatuilla tuvo una demostración de afecto que no suele ser corriente en este tipo de encuentros. Frank Stack totalmente sorprendido por el, para él, inesperado premio, se quedó visiblemente emocionado. Balbuceó entrecortadamente las palabras ".. Agradezco este premio de forma muy especial por proceder de uno de los mejores festivales de cómic que conozco". Llegaron a caerle incontrolables lágrimas de agradecimiento. Quién diría hace unos años que el autor que puso las primeras piedras en el movimiento underground era un ser con tan profunda sensibilidad como para conmoverse públicamente. Sensibilidad que tira por tierra toda la leyenda negra que se tejió sobre los creadores de la hoy mal denominada contra-cultura, pues forma parte de nuestra cultura. Verdaderamente acertamos en la elección del personaje para este Premio al Autor que Amamos. Pura poesía romántica Algunos valores aún per-

Garrido y Locke

duran en los lugares y personas más insospechados. Gracias Stack, te queremos.

Todos nos preguntamos como habia sido posible que Frank Stack se quedara tan perturbado y sorprendido cuando oyó su nombre Al parecer ningún representante de los medios de comunicación le preguntó por el Premio. La organización creyó que se lo había mencionado, dado que éste es el único de los premios habituales que no entra en concurso y por tanto es conocido por todos antes de la entrega: organización, público y medios de comunicacion. Lo cierto es que nadie se lo comentó.

Gilbert Shelton había estado en contacto con Stack para que viniera a Gijón y él sabía que se le iba a dar el premio. Era el principal motivo por el cual venía este año al Salón Quería ver cómo se homenajeaba a su querido amigo. Para lo cual tuvo que negociar su desplazamiento a Gijón con el productor de la pelicula que esos dias estaba filmando en Londres sobre sus famosos personajes *Los Freak Brothers* Durante la cena de despedida se le preguntó a Shelton el motivo por el que no le había dicho nada a Stack. Su contestación muy concisa fue acompañada de una sonrisa y su deficiente español (casi lo ha perdido): ¿No ha sido mejor así?

En El Wendigo súper especial nº 106/107, en el capitulo de *Mujeres* se escribió sobre ese demócrata sin par, voraz donde los haya, de apellido Vilabella, al destacar en la revista la positiva participación que la entonces militante del PSOE Covadonga Bertrand había tenido a favor de El Wendigo, para que siguiéramos con la organización del Salón del Cómic Ciudad de Oviedo y en contra de las maniobras de este individuo y su amiguete, el Concejal de UCD en el Ayuntamiento, Campomanes. En él se comentaba el cómo este prepotente personajillo nos había contado que si él se hacía con el control del Salón Ciudad de Oviedo, a él y solo a él, le iban a dar 12 millones de pesetas frente a los 3,5 que hasta entonces nos daban a

Vince Locke. Página anterior, uno de los dibujos de su Sketchbook

Presentación de John Lent

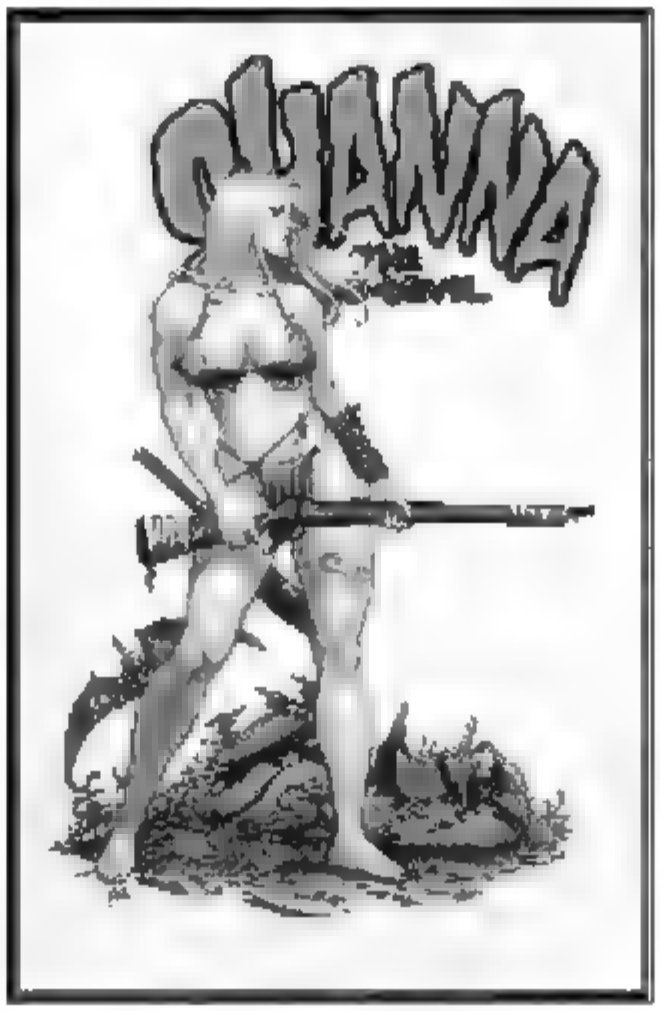
nosotros. Pues bien, en el transcurso de una de las reuniones amistosas que solemos hacer durante los dias en que se celebra el Salón, mira por donde, conocimos a una persona que nos contó cómo este demócrata de toda la vida, le había tentado para que le secundase en el acto de organizar el Salón La respuesta que obtuvo fue que él se consideraba un aficionado y no se sentía capacitado para llevar adelante un acontecimiento cultural de las dimensiones que éste poseía gracias a El Wendigo. Vilabella le insistió en repetidas ocasiones, que no importaba el que fuera sólo un aficionado, la cuestión es que había muchos millones de pesetas en juego. Vamos, los mismos o quizás más de los millones que de forma tan ignominiosa y prepotente, no para él que cree que la verguenza es verde y se la comió un burro, nos habia tirado a la cara en el recientemente estrenado Restaurante Yuppi de Oviedo. El mundo es un pañuelo, lo malo es que siempre está lleno de mocos contaminantes de personas como ésta. La historia se ha repetido en Gijón con planteamientos más agresivos, viles e inmorales. ¡Estos pesebreros del Poder! Se mutan pero aparecen y con más virulencia. Son como la mierda, ¡Siempre flotan!

John Lent tuvo una participación destacable. Si las charlas-coloquio con Peter Bagge y Frank Cho se desarrollaron amenas, simpáticas, distendidas y participativas, la de Lent se llevó la palma. Quizás por el exotismo de lo que podía contar, dada la amplitud de sus trabajos de investigación y publicación en relación con paises tan desconocidos para los occidentales en esto del cómic. Lo cierto es que el presentador tenía trece preguntas preparadas y solo pudo hacer la introducción y la primera de ellas. A partir de ahí el encuentro se saturó de preguntas del público hasta la hora del cierre. Tanto es así que el Director del Salon llegó a decir en el coloquio, que si llega a saber de antemano el resultado de este encuentro, hubiera programado toda la tarde con John Lent y se hubiera ahorrado una buena pasta al no invitar a tantos autores.

Hubo otro invitado de gran exotismo y singularidad: Vince Locke. Este gigante de más de dos metros de estatura, delgado como un junco, todo vestido de negro y dibujante de historietas e ilustraciones violentas y de terror, resultó, junto con Lesaloha, el autor más tímido que ha pasado por el Salón en todos los años de su existencia. Resultaba difícil sacarle las palabras. Sorprendió a todos cuando, a preguntas del público, contestó que él hacía el tipo de dibujo y los cómics que hacía por que era lo que le demandaban, que lo cierto es que preferia hacer otro tipo de historias y que terminaría haciéndolas.

Cho y sus Haxtur, acompañado por March y Pau

De monos y grandes tetas
Charla con Frank Cho



Este autor coreano-americano se convirtió en uno de los protagonistas del salón. Trajo una exposición con muchos y maravillosos originales, tuvo una divertida charla con el público asistente a la jornada de clausura y consiguió nada menos que dos Haxtur. Estaba nominado al Mejor Dibujo, el Humor y Mejor Portada. Consiguió el primero y de rebote el Premio Haxtur al Finalista más votado. Ahora pueden hacerse una idea de su peculiar sentido del humor.

Flórez- ¿Se siente más cómodo como dibujante de cómics o como ilustrador?
Cho- Depende del día. A veces me siento muy agusto dibujando comics y otras haciendo ilustraciones para libros.

Flórez- Algunos de sus antecedentes son obvios: Frazetta, Williamson, Wood... ¿Podría citar alguna otra influencia?
Cho- Obviamente, Playboy. Ahora en serio, la mayoría de mis referencias son clásicos, como Frazetta, Buscema, Dan Newton, todos los grandes de la edad de oro de la ilustración americana y europea..

Flórez- ¿Coloca a John Buscema entre los más grandes?
Cho- Sí, fue una gran influencia para toda una generación de artistas del comic-book en Estados Unidos. Lo pondría junto a Jack Kirby y Neal Adams.

Flórez- ¿Utiliza modelos o lo hace todo de memoria?
Cho- Debo decir que Internet ha sido una gran ayuda para mi. ¡Sobre todo el porno! Uso referencias fotográficas de revistas y sitios así de vez en cuando. En ocasiones, si no encuentro lo que busco, poso yo mismo. Aunque mejor lo dejamos.

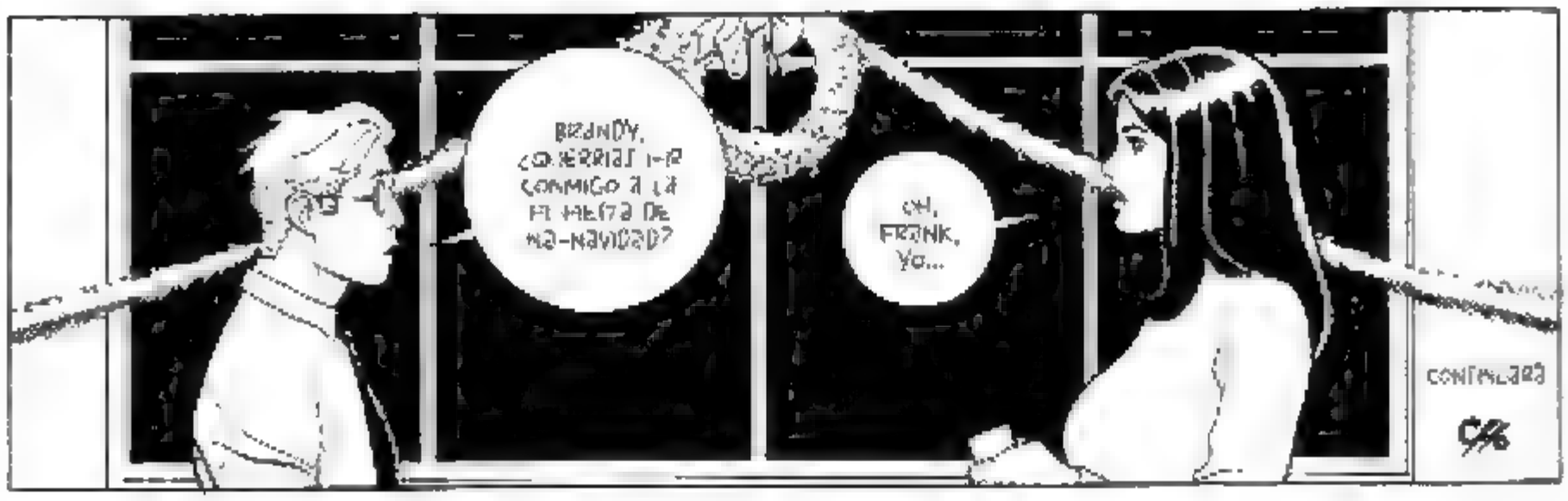
Flórez- Le preguntaron el otro día porqué dibujaba este tipo de mujeres y dijo que porque es un chico ¿Puede elaborar más esa respuesta?
Cho- Er... ¿porque soy un chico caliente? (carcajada general). Siempre he estado dibujando las formas femeninas. Disfruto dibujando mujeres y las considero el sexo superior. Me gusta pensar en mis dibujos como una exaltación de la femineidad.

Flórez- ¿Ha tenido algún problema con las feministas?
Cho- En realidad no. Como la mayoría de las feministas son lesbianas (otra carcajada general), suelen apreciar mi trabajo.

Flórez- Es conocido por sus series de humor. Cuando ha trabajado para la Marvel su tono era más serio ¿No le propusieron dibujar parodias?
Cho- Mi editor era Axel Alonzo. No interfirió con mi guión en absoluto. Me contrató y me dijo que hiciera lo que quisiera con *Shanna*. El libro estaba clasificado como R (restringido), lo que quiere decir que se permitían los desnudos y la violencia. Hubo cambios directivos y yo era uno de los últimos contratados por el antiguo regimen. Creo, por razones que desconozco, que intentaron cargarse el proyecto. Me pasaron de R a PG (para todos los públicos), lo que me obligo a cambiar cosas, redibujar muchas páginas, tapar partes en las portadas. Subieron el precio de portada de 2,95 a 3,50, lo que era el beso de la muerte. Pero gracias a mis fans el libro se vendió muy bien y consiguió mucho dinero para Marvel.

Flórez- ¿Cree que su origen coreano le diferencia de sus colegas?
Cho- Sí, como a la mayoría de los asiaticos.

Pregunta- ¿Qué sabe de los tebeos coreanos?
Cho- Llegué a Estados Unidos con seis años, así que mis recuerdos de los tebeos coreanos son limitados. Había unas tiendas donde podías comprar tebeos o, por diez centavos, sentarte y pasarte el día leyéndolos. Mi hermano mayor solía vivir en esas tiendas. Acompañaba a mi mamá a buscarlo y así fue como descubrí los comics. No sabia leer pero mi madre y mi hermano me los leían. Uno de mis favoritos era *Mana*, sobre un jugador de baseball adolescente. Pero no



¿QUÉ CON-TIGO?
CHOK
NUNCA IRÍA CONTIGO, FRANK.
THUMPA THUMPA
LO SIENTO, FRANK, NO PUEDO IR CONTIGO A LA FIESTA DE NAVIDAD. TENGO OTROS PLANES.
¿QUÉ [-AY-] LA CO- I COMPRENDO

puedo decir que creciera atento a lo que pasaba en el mundo del cómic coreano.

Flórez- ¿Con qué personaje de Liberty Meadows se identifica más?
Cho- No con Brandy. En Liberty Meadows me dibujé como un chimpancé. Así que supongo que con el chimpancé.

Pregunta- ¿Puede hablarnos de su próximo proyecto con Brian Michael Bendis, Los Vengadores?
Cho- Brian me llamó para una segunda coleccion de *Los vengadores*. Era una de mis series favoritas, así que me lancé sobre la oportunidad. Brian ha sido muy amable, ya que me permite coescribir la historia. Básicamente le digo lo que me apetece dibujar: monstruos chocando contra edificios que se desploman y todo eso. Muy intelectual.

Pregunta- ¿No le propusieron hacerlo sólo con superheroínas?
Cho- Sí, me lo pidieron. Pero no quise hacerlo.

Pregunta- ¿Cual sería su proyecto soñado?
Cho- Probablemente haría ilustraciones para libros. Fueron mi primer amor: Norman Rockwell, N. C Wyeth... Los comics llegaron algo después. Pero últimamente me apetece más la ilustración.

Flórez- Comparando sus ilustraciones con su trabajo para Marvel, éste último es más simple, más desnudo ¿Piensa que así mejora la narrativa?
Cho- Puedo modificar un poco mi estilo, en función del proyecto. Para los comics, mi prioridad es el story-telling. Así que sí, intento eliminar detalles para que sea fácil de seguir.

Flórez- ¿Cómo son sus relaciones con los coloristas que le han tocado?
Cho- He tenido dos Brett Even ha coloreado casi todas mis portadas para *Liberty Meadows* y algunos de mis pin-ups y es muy bueno, un estilo muy sencillo, que es lo que busco en la serie. Jason Keith es el otro, se encargó de *Shanna* y ahora me acompaña en *Los Vengadores*. También es muy bueno, pero su estilo es completamente diferente, más pictórico.

Flórez- Su pintura parece más impresionista, más suelta que sus dibujos. ¿Es el estilo que le interesa o simplemente falta de técnica?
Cho- Falta de técnica. He empezado hace poco con los óleos; quiero decir, en serio. Todavía no acabo de encontrar mi estilo. Sé que no puedo pintar como Norman Rockwell o cualquiera de sus colegas. Pero de forma natural me sale una pincelada mas suelta, a la manera de N.C. Wyeth o John Singer Sargent.

Flórez- ¿Qué herramientas emplea habitualmente para entintar?
Cho- Trabajo sobre un papel Bristol de 100 grs. Lo hago casi todo con plumilla. Uso el pincel para las grandes superficies negras. Pero todo lo que son contornos los resuelvo con unos rotuladores de punta flexible, que imitan el pincel.

Pregunta- Noto la influencia de Mucha en su trabajo.
Cho- Sí. Es uno de los grandes maestros del siglo pasado y durante un tiempo... Yo paso por temporadas en las que descubro algún artista e intento absorver su estilo, así que insconscientemente sale a la superficie

Flórez- ¿Nunca le han propuesto dibujar una tira de aventuras?
Cho- No, pero he introducido ese tipo de historias en *Liberty Meadows* de vez en cuando. Uno de los problemas es el tamaño de las tiras. ¡Hoy en día son tan pequeñas...! Realmente no tienes espacio para trabajar. Así que muchas de las tiras de aventuras se resienten por esto.

Faustino Rodriguez Arbesú

Va de retro:
una lanza por la editorial Zinco ...y los Haxtur

El Wendigo ha tratado siempre de evitar y en bastantes ocasiones de denunciar, las normativas de esa dictadura sin dictador aparente ni declarado, cuyo objetivo es el control de los medios de comunicación y del pensamiento único que lleva al dominio absoluto ejercido por ella. Control que se practica con cierta asiduidad por algunos medios de comunicación y muy especialmente en aquellos relacionados con los cómics.

Quiero rendirle un homenaje a la editorial que mejor criterio de selección de cómics ha tenido en España en las últimas tres décadas: la pequeña y casi familiar Editorial ZINCO.

Para ello nada mejor que comenzar recordando la editorial de El Wendigo nº 56 (1992), en la que se expone nuestra opinion de lo que debe ser un JEFE como contrapunto de la que poseía Antonio Martín, segun se desprendía de sus propias palabras y de su forma de actuar dentro de la Editorial Planeta, en la que era Director de FORUM y por tanto su JEFE.

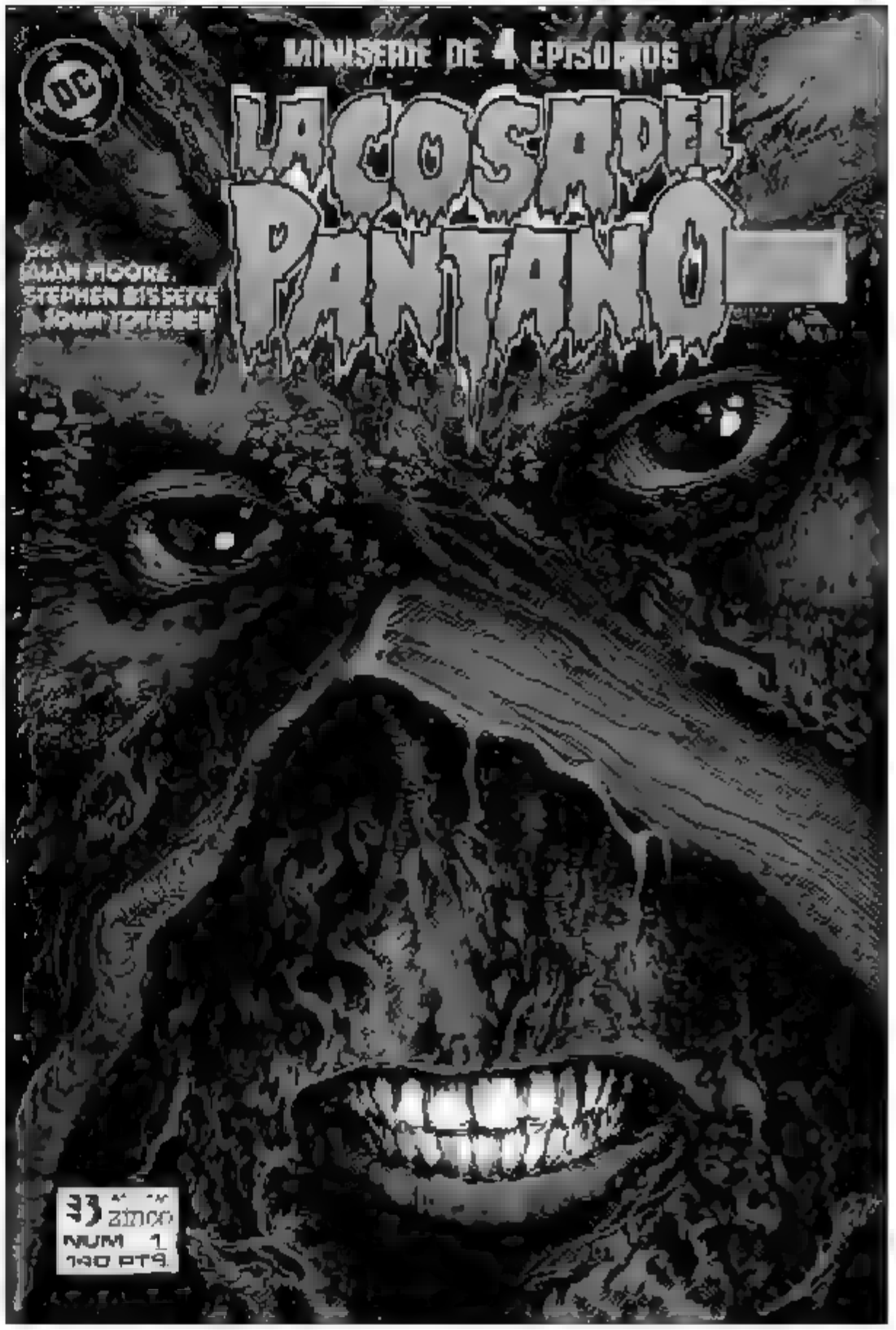
Los Premios Haxtur de Zinco y demás editoriales

Era por aquel entonces Director de la Editorial Forum (Planeta deAgostini) Antonio Martín, el cual con su habitual miopía o mirar hacia otro lado ante los problemas que bajo su dirección se generaron, se confesaba levemente culpable de lo que el denominó como "...divertida «guerra editorial» entre Comics Forum y Ediciones Zinco.."

La realidad fue muy otra. Fue una guerra sin cuartel entre gacetilleros de ambas editoriales, con navajazos traperos incluidos... hasta la destrucción. Tanto es así que la Editorial Zinco no pudo resistir ésta y otras acometidas, como perder la venta de material sobrante en el mercado de America del Sur y sucumbió como editorial habitual de cómics. Lo hizo luchando contra la supremacía que sobre ella ejercía el control del mercado español por parte de la multinacional y todopoderosa Planeta DeAgostini y su desmesurado número de gacetilleros y puestos de venta controlados por esta gran editorial de TODO, que tenía para entretenerse una pequeña producción de tebeos. Lo que significaba que, desde el principio, estaba claro quién iba a ser el vencedor en esta lucha tan descompensada y negativa para los habituales lectores de cómics. Más tarde explicaré por qué fue negativa para los lectores.

En la vil manipulación que sufrieron los lectores a través de esta *guerra que no existió*, no se ha de perder de vista su punto de partida, su origen. Las propias palabras de Antonio Martín nos lo indican "...Lo que si hubo fue un enfrentamiento entre varios colaboradores de ambas empresas, que inició nuestro colaborador Francisco Pérez Navarro utilizando las secciones a su cargo en Cómic Fórum a la que se sumaron los colaboradores de Ediciones Zinco .,". No conviene olvidar que Pérez Navarro, desde muchos años atrás, era uno de los principales colaboradores de Martín y que éste, además, fue siempre su Jefe y por tanto responsable de los actos bajo su Dirección Al final, el refrán de "cría cuervos y te sacarán los ojos" se cumplió con rigurosa exactitud. Antonio Martin salió muy, pero que muy mal parado por los ataques que a él mismo le hicieron algunos de sus antaño fervientes gacetilleros. Y de alguna manera, incluso con querellas ante la justicia (aunque al final nunca la sangre llegó al río), abandonó la dirección de Forum-Planeta DeAgostini.

Desde 1985, año en que se organizó la primera entrega de los Premios Haxtur, hasta 1997, cuando por primera y única vez (hasta el momento) se entregó el Premio Haxtur a la Mejor Editorial, Zinco estuvo nominada 78 veces y obtuvo 33 Premios Haxtur En segundo lugar quedó Norma, con 58 nominaciones y 18 premios y la tercera posicion la ocupó Forum-Planeta DeAgostini, dirigida por Antonio Martín, acompañado por un nutrido grupo de estudiosos y pretendidos expertos del medio, con 38 nominaciones y 8 premios. De la comparación de este resultado cabe destacar el que la pequeña y familiar editorial Zinco obtuvo 7 Premios Haxtur más, que las todopoderosas editoriales Forum y Norma juntas. Entre ellos, el único concedido hasta el momento presente a la Mejor Editorial.



Premios obtenidos con la enorme desventaja de poner en el mercado mensualmente una cuarta parte de colecciones que ponía sólo Forum, lo cual dice mucho de los conocimientos tebeísticos que poseían los que controlaban Zinco. Identicas argumentaciones se pueden hacer respecto de la Editorial Norma de Rafael Martinez

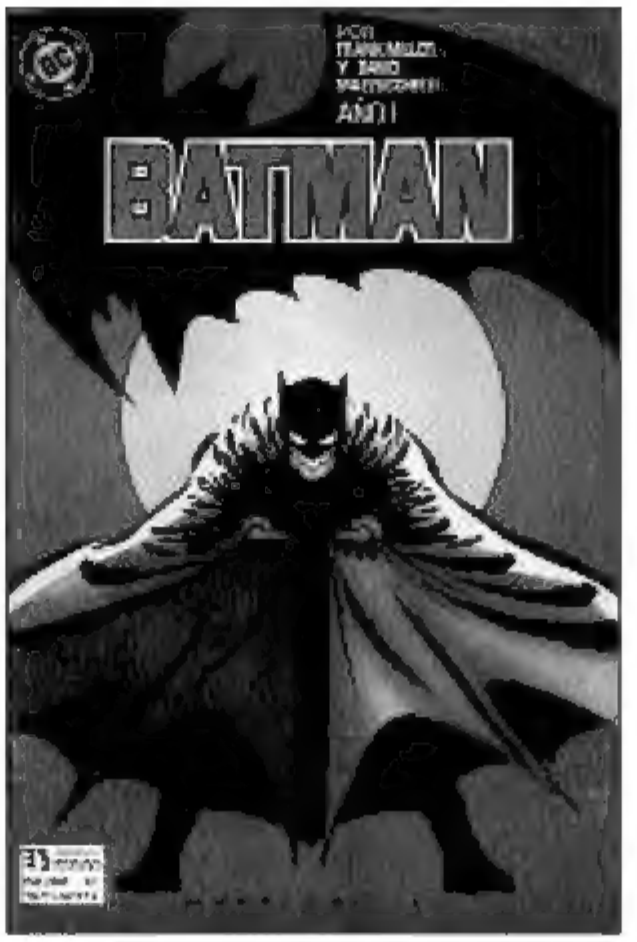
El ninguneo

En este país existe un proverbio que dice, más o menos, "el que no está conmigo está contra mi". Para nada sirve el que me des algo; si no me das TODO no estás conmigo... y, lo que es peor, eres mi enemigo. Este es el axioma que se sigue en la práctica totalidad de las cosas y ASÍ NOS LUCE EL PELO. Si además ejerces de crítico no laudatorio, de independiente, entonces cómprate un chaleco antibalas. Tratarán por todos los medios a su alcance de eliminarte

En una mente racional y mucho menos comercial, no se puede entender que un Premio Internacional concedido sin ninguna participación económica por parte de la empresa que es destinataria de él, sea silenciado por la propia entidad comercial que lo recibe. Máxime cuando es un premio reconocido en el Mundo del cómic Para acreditar esta afirmación remito al lector a entrar en internet, en el servidor Yahoo y buscar Haxtur Award en los diferentes países. Aparecerán entre 300 y 400 paginas Web en cada uno de ellos, en las que se incluyen los 25 años de estos Premios, alguna de las cuales remiten a información que comprende todos los finalistas, los ganadores, la evolución de los premios, cuándo se ha introducido uno nuevo, los autores, las editoriales con todo lujo de detalles. Lo mismo ocurre si se entra en las páginas oficiales de los autores más famosos y conocidos del mundo, desde Van Hamme a Moebius, pasando por Gaiman, Corben, Mazzucchelli, Simonson, Jodorowsky, Eisner, Buscema ,Trina Robbins, Berardi, Gulacy, Garcia Lopez, Carlos Giménez, Franquin, Bolland, Pellejero, Byrne, Starlin, Paul Smith, O'Neil, Claremont, Lee Falk, Joe Kubert, Helfer, Timothy Truman, Peter David, Francq, Hermann, Georges Bess, Miralles, Gibbons, Roy Thomas, Arthur Adams, Severin, Gilbert Shelton, David Lloyd, Frank Stack, Al Williamson, Stan Sakay, Brian Talbot... En total más de 100.000 páginas que de alguna manera mencionan los Premios Haxtur.

Editorial Forum de Planeta DeAgostini (en la etapa de Antonio Martín) y Editorial Norma de Rafael Martínez en todos sus años de existencia, han ninguneado de forma sistemática los Premios Haxtur que han recibido, salvo excepción. Gracias Antonio Martín, gracias Rafael Martínez por hacernos más LIBRES.

Las cosas han cambiado notable y positivamente al salir Antonio Martín de la Direccion de Forum. En este cambio, lo mas radical es que en la GRAN política de reediciones que está llevando a cabo Planeta DeAgostini de antiguas series publicadas por ZINCO, que suponemos las mas comerciales según su criterio, están editando con bastante frecuencia aquellas que tienen un



Premio Haxtur o que han sido nominadas. Y ahora sí mencionan estos premios, aunque no tanto como debieran. Espero que tomen nota de lo escrito: ¡100.000 páginas de publicidad gratuita!

Política editorial que también siguen Editorial Norma y Panini, pudiendo afirmar que incluyendo a las reediciones de los clásicos que hace con tan hermoso criterio Planeta DeAgostini, gran parte de estas reediciones de las tres editoriales, están fundamentadas en la lista de los Haxtur (finalistas y ganadores) y en su defecto, en la lista de los Mejores Cómic de los últimos 30 años publicada en El Wendigo nº99/100 (2004) ¡Ver para creer! En nuestra opinión, ahora sí están ganado los lectores.

¡Sujétense al asiento!

La verdad es que si no lo hacen se pueden caer de él con la lectura de lo que voy a contar.

La Editorial Planeta DeAgostini con su pérdida de control sobre los productos Marvel se ha lanzado a un tipo de edición, incluyendo con profusión colecciones de la Editorial DC, al que ya debiera de haber recurrido en la etapa dirigida por el gran estudioso y defensor de la historieta de calidad Antonio Martin. Es un decir, que no comparto sino todo lo contrario, como aquí ha sido expresado.

Lo que ayer era blanco hoy es negro. Dicen que no es conveniente escupir hacia arriba, el escupitajo te puede caer en la cara. La vil campaña orquestada desde la Editorial Forum, durante la dirección de Antonio Martin, en contra de los productos de la DC que editaba Zinco, se le echó encima a Planeta DeAgostini cuando la Editorial Marvel les quitó los derechos de publicación en España, que hoy tiene Panini. Para seguir existiendo como gran editorial de cómics no le quedó más remedio que adquirir los derechos de publicación de la otra gran editora mundial, la DC. La misma que habían demonizado los gacetilleros dependientes de Antonio Martín. Curioso ¿verdad?. Ahora a esa pléyade de impresentables serviles aduladores no les quedaba más remedio que cambiar de onda y ensalzar lo que antes tan despreciablemente habían denostado, si es que no los han echado a patadas, que es lo que se merecían. Cosa que dudo, ya que es sabido que la mierda siempre flota y encuentra cobijo en los mas insólitos lugares.

Lorenzo ¿sigues por ahí?. ¿Aún no te han echado? ¿Qué esperan para hacerlo? ¿Quizás a otra guerrita que no existió? ¿No serás de los de ¡Nunca mais!? Supongo que sí. Siempre metido entre todo lo que flota, como la mierda del Galipote.

Por si alguien duda de lo que se ha valorado en estas líneas como causa principal, evidentemente hubo otras como se ha mencionado, de la desaparición de la editorial Zinco, quiero recordar cómo a los pocos meses de su desaparición, Norma editó algunas de sus colecciones, la mayoría ganadoras de Premios Haxtur, faltaría más, a precios cuadruplicados. *Predicador* fue una de ellas, por citar la colección de más gancho en aquel momento y vendió lo suficiente como para colaborar en que esté hoy donde está como editorial.

Lo mismo hizo VIP publicando también alguna serie que otra con Premio Haxtur incluido, ambas sin hacer mención de ellos... A partir de la desaparición de Zinco la campaña de Forum contra los productos de la DC se volatilizó, a pesar de que Norma y VIP siguieron publicando material de la DC. Quizás todo comenzó como una broma, no lo dudo, pero de las que te joden sin que te preste, al final el objetivo quedó claro, era Zinco. Juzguen ustedes mismos.

Sin ánimo de ser exhaustivos

Forum-Planeta DeAgostini ha reeditando o está reeditando de nuestras listas: Camelot 3000, el Thor de Simonson, Dreadstar, Daredevil Born Again, El señor de la noche, Superman, La liga de la Justicia, Kitty Pryde & Wolverine, Watchmen, Question, Wonder Woman, Animal Man, Orquídea Negra, Adam Strange, Omac, Hellblazer, Sandman, Batman Amor Loco, etc.

Panini ha reeditando o está reeditando de nuestras listas Alpha Flight, La Patrulla X, Amazing Spider-Man, el Thor de Simonson, The Ultimates, Capitán América, etc.

Norma ha reeditando o está reeditando de nuestras listas Dieter Lumpen, La cosa del pantano, Batman la broma asesina, XIII, Thorgal, Largo Winch, Las Torres de Bois-Maury, La Avenida Dropsie, Predicador, etc.

Glénat publica la obra completa del autor español con más Haxturs, Carlos Giménez, El silencio de Malka, La tragedia de P. Sambre, etc.

MEJOR HISTORIETA CORTA

Regalo / Barrio 3
CARLOS GIMÉNEZ
Glénat

Amor de juventud /
Tim Sale, Solo
D. SCHUTZ y T. SALE
Planeta deAgostini

Prólogo (Usagi
Yojimbo. Sagadora 3)
STAN SAKAI
Planeta deAgostini

Mala Suki /
Modesty Blaise nº 1
O'DONNELL y
HOLDAWAY
Planeta deAgostini

MEJOR PORTADA

Hawkman
Portada interior
JAMES ROBINSON
Planeta deAgostini

La fórmula
Martin Mystere nº 3
G. ALESSANDRINI
Aleta Ediciones

Shanna
Portada interior parte 1
FRANK CHO
Panini Comics

Kickback nº 2
DAVID LLOYD
Planeta deAgostini

HUMOR

GRANDA, ARTIIRO
ARIAS y ÑATA
En todas las ocasiones y
Más madera
El Comercio

RAMÓN
Calpisa

FRANK CHO
Liberty Meadows 6
La Cola de la presiguilla

PAU
Pau per tots
Diario de Mallorca

AUTOR QUE AMAMOS

FRANK STACK

FINALISTA MÁS VOTADO

FRANK CHO

PREMIO JOHN BUSCEMA

Dedicado a aquellos que han realizado extraordinarias aportaciones al medio y que su aportación al reconocimiento del mismo haya sido

JOHN LENT

PREMIOS HAXTUR 2006

MEJOR HISTORIETA LARGA

La venganza del conde Skarbek
SENTE y ROSINSKI
Norma Editorial

Stuck Rubber Baby
HOWARD CRUISE
Dolmen Editorial

Yajiro Togane.
Asa el ejecutor nº 5
KOIKE y KOJIMA
Planeta deAgostini

El árbol que da sombra
OSAMU TEZUKA
Planeta deAgostini

MEJOR GUIÓN

B. MICHAEL BENDIS
Ultimate Spiderman
Panini Comics

DIANA SCHUTZ
Amor de juventud /
Tim Sale. Solo
Planeta deAgostini

KAZUO KOIKE
Yajiro Togane.
Asa el ejecutor nº 5
Planeta deAgostini

PETER O'DONNELL
Mala Suki /
Modesty Blaise nº 4
Planeta deAgostini

MEJOR DIBUJO

GRZEGORZ ROSINSKI
La venganza del conde Skarbek
Norma Editorial

TIM SALE
Una jugada peligrosa /
Tim Sale. Solo
Planeta deAgostini

FRANK CHO
Shanna
Panini Comics

DAVID LLOYD
Kickback
Planeta deAgostini

QRG
Comic Release Group
LA MAYOR BIBLIOTECA DE COMICS EN ESPAÑOL EXISTENTE EN LA RED!
www.lamansion-crg.net/
TODO LO QUE BUSCAS: DC, MARVEL, IMAGE, MANGA, EUROPEO, LATINOAMERICANO Y MUCHO MÁS.